

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
Año 3 nº 3 Octubre 2000
Seinen
Animación Japonesa y más...
CAPCOM
VS.
SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
©Capcom Ltd/SNK
© Warner Bros Company/DC Comics
BATMAN
BEYOND
$ 20.00
7 509997 060224 01
http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations
RUROUNI
KENSHIN
ESCAFLOWNE
LA PELÍCULA


MAXIMA
CALIDAD
EN
• DISEÑO
GRAFICO
• PRE-PRENSA
DIGITAL
• IMPRESION
OFFSET
LA CALIDAD
NO CUESTA
MAS
MEJORES
PRECIOS
OBRERO MUNDIAL 804
COL. ALAMOS
TELS. 55 38 51 46
55 38 35 42
55 38 38 60
Diseño Fuerza
s.a. de c.v.
Esta revista fue impresa por Nosotros

En Portada...
RUROUNI KENSHIN

Gerente Administrativo
Jesús Gutiérrez Sánchez

Dirección Editorial
Alan Chavez

Coordinación Editorial y corrección de estilo
Patricia Reynaga M.

Diseño
Guadalupe Villa Rmz.

Colaboradores
Anaíd Salcedo
Rubén Armenta
Eden Ibarra
Arturo Vélez
Charlie

Reportero Gráfico
Edmundo Lara

Impresión
Diseño Ferza
Obrero Mundial 804
5538.3542

Productor de Página Web
Bernardino Brambila

Distribución
Intermex S.A. de C.V
Lucio Blanco 435, Azcapotzalco
C.P. 02400, México D.F.

SEINEN es una revista mensual.
Octubre, 2000.
SEINEN no se hace responsable por las promociones de sus anunciantes.

Certificado de licitud de contenido: **7626**
Certificado de licitud de título: **10981**
Núm. de reserva al título en Derecho de Autor:
04-1998-052619374000-102

Domicilio de la publicación:
Calle Valle de México Mz. 17 Lt. 25
Depto. B, col. Fuentes de Aragón
CP 55210 Ecatepec, Edo. de México.

EDITORIAL



Bienvenidos sean a esta nueva etapa de Seinen



Para los que no nos conozcan, ya llevamos dos años en el mercado, informando mes a mes, sobre las novedades en el manga y la animación japonesa. Antes, nuestros puntos de venta se limitaban a las tiendas especializadas en cómics, pero gracias al apoyo de lectores entusiastas, hemos decidido dar el salto hacia los puestos de periódicos y locales cerrados. Seinen seguirá abordando otros temas y tipos de animación por lo que en este número, también les presentamos Batman Beyond, y Daria. Asimismo, continuaremos con nuestras secciones habituales de Videojuegos, Cine, y Entrevistas, donde platicaremos con quienes, de una u otra forma están involucrados con la creación y recreación de la fantasía y la ciencia ficción, es decir, escritores, dibujantes, actores que vemos, (y aquéllos que no vemos pero cuyas voces disfrutamos) los actores de doblaje.

Y para iniciar con el pie derecho, este mes toca el turno a Ray Park (Darth Maul, Star Wars).

Seinen es una revista para chavos y de chavos por lo que queremos saber sus inquietudes para que continuar creciendo, en **buzon@seinen.com.mx**

Ahora, damos la bienvenida, una vez más, a todos nuestros lectores con la seguridad de que el Equipo Seinen se esforzará al máximo por brindarles, mes a mes lo mejor. Gracias de nuevo por su apoyo.

Atte.

Alan Chavez
Director Editorial

Patricia Reynaga Machado
Coordinador Editorial

SUMARIO



¡POR FIN, LA COLABORACIÓN DE ENSUEÑO ES AHORA UNA REALIDAD!

¿DE QUÉ LADO ESTAS?

POR ALAN CHÁVEZ A.

Sin duda es el juego más esperado por todos los aficionados a los juegos de pelea y más por quienes gustan de estas dos compañías y sus personajes. Los sueños de poder enfrentar a Ryu contra Terry Bogard, y Mai Shiranui contra Chun li se vuelven realidad. La unión de las dos mejores compañías de videojuegos de pelea por fin es un hecho para deleite nuestro y para entregarnos el que, podría considerarse, el mejor juego de pelea que haya existido en la historia de los videojuegos.

Muy raras veces se realizan este tipo de Crossover's en el mundo de los videojuegos, y menos aún con compañías que se han esforzado por llamar la atención del público con juegos como Street Fighter II, y sus juegos versus, como es el caso de Capcom y toda la saga de King of Fighters y Fatal Fury por parte de SNK.

Los aficionados siempre discutían sobre el tema de ¿quién es más fuerte?, y, al parecer, ambas compañías escucharon sus peticiones y decidieron realizar este juego, tanto para versión de Neo Geo Pocket por parte de SNK como para la versión Arcadia y Dream Cast a manos de Capcom.

Ahora solo nos falta esperar la respuesta de esta unión y una segunda parte con más personajes y de varios juegos, no solo de Street Fighter y King of Fighters.

ESTILO DE PELEA

Otra incógnita que todos teníamos era ¿qué estilo de pelea se utilizará, el de Capcom o el de SNK? Pues bien la respuesta es: ambos. Como lo leen, podrá utilizarse el estilo Capcom, con su carga de poder por medio de golpes y correrán como en los juegos de versus, y los de SNK cargarán su poder tal como lo hacían en el King of Fighters 97, con todo y su especial fuerte cuando esté su sangre en rojo y podrán rodarse. Cabe destacar que a Terry Bogard









se le incluyó otro poder especial: utiliza el mismo poder de Mark of Wolves solo que con su traje clásico, chaleco y gorra (¡prepárate Ryu!). Con este modo de pelea el asunto estará bastante nivelado ya que ambos personajes podrán ejecutar sus poderes específicos sin limitación alguna.

CUESTION TECNICA

Lo más característico del juego es que podrá ser compatible con la versión de Dream Cast. En la versión casera, podrás editar y crear a tu propio peleador, y aumentarlo de nivel, para después llevar tu memory card a la arcadia y jugar con el personaje creado en tu Dream Cast, e incluso existe la posibilidad de conectar tu control del Dream Cast por si no te acomodas con la palanca y prefieres tu joystick. (de momento no se sabe si esa modalidad será incluida en las arcadias distribuidas en nuestro continente).

En cuanto a los gráficos, estos son muy al estilo del Street Fighter Alpha, aunque con su detalle de los King of Fighters, que en verdad hacen lucir a los personajes, así que no se preocupen puristas fanáticos de SNK.

El diseñador de personajes de King of Fighters se encargó de los personajes de Capcom, y el de Street Fighter III 3erd Impact, es el responsable de los de SNK (pero creo que no le dio importancia a Mai Shiranui, por que la verdad no luce para nada).

Como es costumbre, se muestran presentaciones a la hora de pelear con algunos personajes específicos, por ejemplo, Ken le lanza la gorra a Terry, y éste le agradece (¡claro, los dos son estadounidenses!), Mai aparece ante Chun Li disfrazada justo como ella, quien hace un gesto de ¡Qué tonta es!.

Los efectos de luz y en especial el de fuego y todos los poderes especiales son de lo mejor que se ha visto para juegos de pelea en 2-D, ya que aportan un toque especial en donde se refleja la intensidad de dicho poder lanzado, todos los fondos están hechos en 3-D dotando de gran realismo. Muchos de los escenarios nos serán conocidos, como es el caso del escenario de Ryu del clásico Street Fighter II (con otra perspectiva), el escenario de Zagat en Tailandia o el tren de Fatal Fury 2. No cabe duda que está sacando el mayor provecho al sistema Naomi, ya que, gráficamente, luce mejor que Marvel vs Capcom 2, dando a los videojugadores una calidad gráfica incomparable al lado de otros juegos de 2-D.



En el aspecto de música y efectos de sonido, se han mantenido las voces originales de ambas compañías, lo que será del agrado de todos. Los efectos de sonido como el chocar de poderes, hacen notar el grado de fuerza con que se conecta un golpe o poder con o sin defensa, dando más realismo al juego.

En cuanto a la música, es de lo mejor, siguiendo con la tendencia techno que se reflejó en Marvel vs Capcom 2, por lo que el soundtrack será muy recomendable.

LOS PELEADORES

Capcom	SNK
Ryu	Kyo Kusanagui
Ken Masters	Terry Bogard
Chun Li	Mai Shiranui
Guile	Benimaru Nikaido
Honda	Kim Kamphwam
Dhalsim	Iori Yagami
Sakura	Shermie
Blanka	Yamasaki
Cammy	Mai Shiranui
Zangief	Big Bear
Balrog	Ryu Sakasaki
Vega	King
Sagat	Gesse Howard
M. Bison	Rugal

Como pueden darse cuenta, se planearon bien las peleas, aunque hacen falta peleadores pero esos los descubrirán ustedes, o qué, ¿creían que no aparecería Blue Mary?(yo hubiera preferido a Mature en lugar de Vice, solo esperemos que también sea seleccionable).

CONCLUSIÓN

No cabe duda que será del agrado de todos en cuanto salga al mercado después de la primera mitad de septiembre, y hará imposible sacar a los chavos de las Arcadias, ¿acaso viene otro boom como cuando apareció Street Fighter II en donde teníamos que hacer fila y esperar horas para jugar?. Probablemente así sea, ya que este juego está ganándoselo a pulso desde su concepción. Solo esperemos que ambas compañías sepan hacer bien sus movimientos y tengan proyectos para secuelas de esta fabulosa unión de nombre CAPCOM vs SNK









X-MEN

MARVEL ROMPE CON LA MALDICIÓN.

Por Rubén Armenta



Por fin se estrena X-Men, logrando su objetivo en gran medida: contar la historia de manera creíble, enfatizando lo social y proyectando, intacta, la esencia del cómic con las situaciones típicas de los personajes (sus conflictos internos, las peleas con los mutantes renegados, sus poderes, etc.), llevadas de manera espectacular al cine.

Pese a contar con todos los recursos técnicos, en especial con los esperados grandes efectos especiales, la película no sucumbe a ellos; lo más importante en el filme es el guión; algo importantísimo que se descuida en la mayoría de las cintas hollywoodenses de efectos visuales —basta recordar las recientes Godzilla, Episodio I (la mayoría está de acuerdo) y otras—

EL DIRECTOR

El buen resultado en la trama y el guión fue quizá debido al director de X-men, Bryan Singer, quien, por sus anteriores cintas, fue elegido para este proyecto (aunque evidentemente su tipo de cine tuviera poco o nada que ver con héroes y aventuras), ya que se especializa en personajes y tramas complejas y difíciles –Sospechosos comunes– y de contexto social y realista –El aprendiz–, además de ser un estupendo director de actores. Ahora bien; ¿Cómo es que Singer se interesó? Pues por las alegorías del cómic acerca del racismo y fanatismo, además de los temas sobre tolerancia que corren dentro de la acción y aventura del drama. Dice Singer: "La historia de los Hombres-X es muy política, es acerca de las diferencias y similitudes. Debido a que el cómic se originó a raíz de los tumultos en los '60s, existen cuestiones políticas y sociológicas (...) de hecho, la relación entre Xavier y su alguna vez amigo y colega, Magneto, ejemplifica las diferencias ideológicas y filosóficas de aquella época (...) Xavier vive para proteger a aquellos que le temen mientras Magneto vive para







destruirlos. Cada uno cree que su postura es la correcta, ninguno esta dispuesto a hacer concesiones" añade: "Ultimadamente, el filme es acerca de que tan difícil es encontrar un nivel de tolerancia que beneficie mutuamente a todos aquellos involucrados, ese es un concepto filosófico y la especie mutante podría luchar eternamente...también es una película asombrosa", añade sonriendo.

LA GENESIS DE LA PELICULA

Los X-Men son llevados al cine a partir de que, en 1994, le dieron a la productora Lauren Shuler Donner algunos cómics de los X-men, ella opinó después: "La primera vez que leí acerca de Logan/Wolverine, que es verdaderamente un héroe trágico... yo quedé atrapada en su búsqueda por sí mismo, era psicológicamente tan complejo (...) Hombres X me pareció diferente y más complejo que otros cómics (...) todos somos mutantes e inadaptados de alguna manera u otra". Y así se interesó en producir el filme junto con su esposo Richard Donner, quien hace años dirigió Superman.

EL RESULTADO

Como es sabido, todas las adaptaciones fílmicas de cómics de Marvel son malísimas (Spiderman, Capitán América, 4 Fantásticos, Howard el pato, etc.) salvo Blade pero éste no es un personaje tan característico de Marvel... sin embargo X-men no resulta fallida y pese a cambios en el cómic –los trajes típicos, el hacer a Rogue de la edad de Jubilee, etc.– vienen siendo a fin de cuentas ligeros, y son, curiosamente, explicados en la propia película. Por otra parte quizá el filme no sea la mejor adaptación de cómic ni tenga nada nuevo cinematográficamente pero, sin duda, cumple y no solo no decepciona a los fans, sino tampoco al público en general.







Remi

POR PATRICIA REYNAGA.



Al retroceder en el tiempo y echar una mirada en torno a la animación que se proyectaba en México, nos encontramos con una producción entrañable: **Remi**. Basado en el libro El hijo de Nadie del francés Hector Mallot.

Remi ocupa un lugar especial en la memoria de aquéllas (y aquéllos) que lo vieron allá por el inicio de los años ochenta y compartieron las aventuras... o mejor dicho, desventuras, de este pequeñito.

La historia.

Da inicio en Chavanone, una aldea de la campiña francesa, donde Remi, un niño de entre 6 y 7 años vive feliz aunque humildemente, ayudando a su madre, la señora Barberan, en las labores del campo que le permite su corta edad. Uno de ellos es llevar a pastar a su vaca y gran tesoro, ya que los provee de leche y mantequilla, Russet.

Madre e hijo siempre están solos dado que Gerome Barberan, esposo y padre respectivamente, está ausente desde que Remi era un bebé, pero cuando regresa resulta ser un hombre rudo, dominante y amargado, que trata de olvidar con el vino la cojera (producto de un accidente) que lo obliga a usar bastón. El dinero escasea y venden a Russet. Un mal día Gerome decide vender al niño en la taberna de la aldea y es Vitalis, jefe de una compañía de músicos y actores ambulantes conformada por tres perros –Capi, Dulce y Cervino– y un monito –Corazón Alegre– quien lo compra.

De esta manera Remi se ve forzado a usar ropa estrafalaria, caminar grandes distancias para ganar algunas monedas tras actuar en la plaza de las poblaciones que visitan y no comer, a veces, más que pan y agua; sin embargo, tras el sufrimiento inicial, el pequeño se da cuenta que, si bien el señor Vitalis es duro y severo, también es justo y cariñoso a su manera... y muy culto para ser un simple actor de la legua.



Vitalis lo enseña a leer, escribir, contar y tocar el arpa y el violín pero sobre todo, el amor y la protección de un padre (Después nos enteramos que Vitalis es, en realidad, Carlo Balzani, un exitoso cantante de ópera que impulsivamente abandonó los escenarios).



Remi aprende a divertirse junto con los miembros de la compañía... pero también conoce y sufre las continuas humillaciones y desplantes que algunas personas tienen hacia los actores ambulantes, que también son considerados limosneros o ladrones por ciertas autoridades. Es precisamente a causa de uno de estos incidentes, que Vitalis es arrestado y condenado a dos meses de prisión; Remi se [illegible] del grupo





y recordando las palabras de su maestro 'Un hombre debe vivir por su cuenta algún día' se marcha con la idea de volver en cuanto se cumpla el plazo.

Por azares del destino se topa con El Cisne, una embarcación de recreo donde viaja la señora Milligan –una noble inglesa– y su hijo Arthur, un pequeño afectado de artritis y postrado en una silla de ruedas. Con ellos, Remi vive días felices al congeniar con todos por su simpatía y sensibilidad que agrada mucho a la señora Milligan (quien, por cierto, le recuerda a su madre).

Sin embargo el tiempo pasado en El Cisne no lo prepara para el terrible invierno que enfrentará una vez la compañía esté de nuevo completa: una manada de lobos mata a Dulce y Cervino, Corazón Alegre muere de pulmonía y Vitalis fallece en medio de una cruda tormenta de nieve, protegiéndolo del frío.

A pesar del dolor, el pequeño no queda desamparado pues los Acamp –familia dedicada a la floricultura– recoge a Remi y a Capi como a dos de los suyos y él se hace amigo de la hija menor, Lisé, que es muda. Debido a deudas económicas, poco después el padre va a la cárcel y la familia se dispersa por lo que Remi vuelve a la vida de actor ambulante encontrando a dos nuevos compañeros, un chico pícaro y ladino de nombre Mattia, dotado para el violín; y un mono 'problema' despedido de un circo que será Corazón Alegre II y le hará la vida 'de cuadritos' al primero.

Con esto la compañía se equilibra, Mattia es la parte perspicaz y vivaracha que le falta al prudente e inocente de Remi, quien regresará a Chavanone a reencontrarse con su madre y un secreto que Gerome Barberan le confiesa antes de morir: ellos no son sus verdaderos padres.

El niño viaja a Londres, pues ahora sabe que es inglés, y tras varias aventuras más de las que sale bien librado –en parte gracias a Mattia– una insignia lo llevará hasta su verdadero origen: él es Richard Milligan.

El final

Tras 51 capítulos y después de tantas vivencias y penalidades, Remi, ahora de once años, se reúne con la señora Milligan, sin embargo experimenta la necesidad de viajar nuevamente y parte con su grupo

El desenlace



Al paso de los años, Mattia (adoptado por los Milligan) se convierte en violinista. Remi... Richard, que ahora es abogado, contrae matrimonio con Lisé (que ya puede hablar) y no olvida las palabras del señor Vitalis: ¡Camina siempre adelante!.



La animación



En Remi, tiene características que no he vuelto a ver en otro anime, combinando toda una serie de elementos narrativos que la hacen única. Los vitrales, cruces y juegos de luz y sombras que se contraponen logrando atmósferas opresivas o de ensueño, según el caso; escenas finales donde el cuadro se congela y convierte en una imagen que nos recuerda un grabado antiguo seguido del clásico ><"C del cierre de capítulo que provocaba una exclamación de ¡¿Ya se acabó?!.

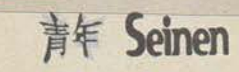
La música

Al margen de los arreglos de fondo y la hermosísima melodía que Vitalis enseña a Remi acompañado del arpa, aquellos versos de: "Sube la montaña, caminante...!" de la entrada, o el "Tun, tun, tun, tun caminar, tun, tun, tun, tun a correr...!" de la tonadilla del final, son ya clásicas.

¿Voces nuevas para una serie vieja?

El 18 de octubre de 1999, Remi dio inicio por T.V. Azteca, Canal 7, con un doblaje de voces diferente y que no agradó a quienes habían visto la primera versión donde Rocío Garcel prestaba voz a Remi y Meynardo Zavala a Vitalis, asimismo se cambió la letra de entrada y salida. Se dice que las comparaciones son odiosas... pero quien diga que no las hace miente rotundamente.

Para todos aquéllos que vieron Remi a finales de los '70 y principios de los '80 espero que esto les haya gustado, y para los que no la han visto... ¡Véanla y hagan sus propios recuerdos!.



RAY PARK



POR ALAN CHÁVEZ A.
FOTOGRAFÍA EDMUNDO LARA



En esta ocasión tuvimos oportunidad de entrevistar a Ray Park quien en el último año ha acaparado la atención de todos gracias a sus actuaciones como el guerrero Sith Darth Maul en Star Wars, cortando cabezas en Sleepy Hollow, y actualmente en X-Men con el no tan conocido Sapo hasta que él lo interpretó. Este escocés de 25 años, es un gran experto en las artes marciales y ganador de varios torneos mundiales, especialista en técnicas de pelea como el Tae Kwon Do, Kung Fu, Kickboxing y el Wu Shu, disciplina que también practicaba Bruce Lee. Pero pasemos a lo que ustedes les interesa: la entrevista.

¿Qué le ha parecido tu estancia en México, ya habías estado antes en nuestro país?

Esta es la primera vez que visito México, de hecho, la primera experiencia real fue ayer en la premier del Teatro Metropolitan, y fue una experiencia muy agradable.

Esta es la primera película en donde vamos a escuchar su voz, a pesar de haberlo visto ya en Star Wars, **¿cómo se siente en esta especie de debut como actor y no sólo como stunt?**

Este es un personaje que siempre quise realizar, de hecho es la primera película, como usted menciona, en que yo doy el paso de un personaje stunt a la industria cinematográfica, siempre quise ser un actor que pudiera mostrar las artes marciales, y esa meta, en Star Wars, fue un poco difícil, de hecho sabía que no iba a ser mi voz, que se iba a cambiar, y en X-Men tengo la oportunidad de mostrarme más hacia el público, de que vean mi cara y de que escuchen mi voz. Es un paso adelante en mi carrera.

Antes de ser parte de esta película, **¿había tenido contacto con la historia de los X-Men?**



Si, conocía el cómic como tal, pero no sabía mucho. Realmente, de niño, no leía muchos cómics, estaba más interesado en las artes marciales y los cómics relacionados con eso eran de mi interés. También [illegible] mucho tiempo, era un fanático, y estaba más interesado en estas partes. Si, conocía el cómic, sabía acerca de algunos personajes como Cíclope, Tormenta, Xavier, pero no conocía al personaje del Sapo, pero vi el cómic y cuando vi lo que iba a hacer me dio muchísimo gusto, ya que no era tan parecido, y aquí en la película se maneja con más libertad y juega mayor parte en el lado bueno como el malo, es algo que es muy interesante. Conocía el cómic pero a grandes rasgos.

¿Qué ha sido para usted interpretar a estos tres personajes que, por así decirlo, están convirtiéndose en 'de culto', sea Darth Maul, el Jinete sin cabeza, y El sapo, piensa seguir desarrollando otros personajes de ciencia ficción?

De hecho, me gustaría poder interpretar a personajes de todo tipo, desde los 7 años he estado en el área de artes marciales, y siempre fui un fanático de Bruce Lee, y Jackie Chan, obviamente quería trabajar con ellos en algún momento, con Bruce Lee, ya no pude pues él está muerto, pero siempre estuve muy interesado en las películas de Hong Kong, así que desde niño tuve un interés por ver todos estos personajes como Batman, Superman y Spiderman. Me gusta hacer cosas que como niño quería hacer, que me interesen y que me permitan pasármela bien pero que también mi voz se escuche y que se vea mi cara, no sé, probablemente pueda hacer a otros personajes dentro de la comedia o representar algún personaje de Shakespeare. Soy un actor de acción más que de este tipo de personajes, pero siempre y cuando yo me sienta bien y me la pase bien, creo que podría hacerlos.



Siempre has personificado a villanos **¿de alguna manera consideras que los villanos son más carismáticos que los héroes?**

Los villanos tienen la oportunidad de expresarse, de mostrar más características, los buenos son los que siempre ganan y nunca he personificado a uno bueno, alguna vez me gustaría ser el héroe de la película, pero todavía teniendo estos poderes sobrenaturales, y bueno tal vez en algún momento pueda ver ambas caras de la moneda.



¿Se considera un experto de las artes marciales y después actor, o primero actor, después Stunt y un experto en artes marciales?

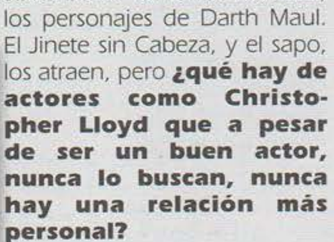
Soy un experto en artes marciales y después por supuesto un actor. Comencé con las artes marciales a los 7 años, siempre admiraba este tipo de películas, siento que Bruce Lee influenció mi carrera, admiraba todo lo que este hombre hacia en la pantalla, y quería hacer lo mismo, de hecho comencé en las artes marciales porque un día que estaba en la casa de mis padres, brinqué y casi me rompo el cuello, y me mandaron a estudiar artes marciales para que pudiera controlar todo este tipo de movimientos, así que crecí con amor hacia ellas, empecé compitiendo en Gran Bretaña y en otras partes del mundo, y siempre pensé que si era un experto en las artes marciales, probablemente algún día sería un actor.

Ha trabajado con diferentes directores, **¿qué prefiere, un director que diga exactamente qué hacer o uno que le dé la libertad para personificar?**



Ambos, se debe tener a un director que siempre lo guíe a uno, y tiene que respetarse la visión de éste. Mi experiencia al trabajar con esta gente, con los coreógrafos y con los directores, es que siempre es importante hablar con estas personas, porque todas ellas hacen que el personaje sea mucho mejor y que uno tenga más confianza en lo que está haciendo. Si nosotros no conocemos lo que el director quiere, estaríamos haciendo algo totalmente diferente. Creo que la mejor manera es cuando el director le expresa a uno que es lo que quiere y uno puede aportar algo más, así es que es bueno trabajar con gente que es muy buena porque así uno saca lo mejor de sí.

Con este tipo de personajes obviamente tiene muchos fans, los personajes de Darth Maul. El Jinete sin Cabeza, y el sapo, los atraen, pero **¿qué hay de actores como Christopher Lloyd que a pesar de ser un buen actor, nunca lo buscan, nunca hay una relación más personal?**



Si, este tipo de películas atrae muchos fans, pero creo que si uno tiene la capacidad de que alguien se vuelva su fan, así sea una película romántica, lo van a seguir, puede ser extraño con este tipo de personajes, pero el asunto es que uno se gana a sus fans, y por el momento estoy pensando en hacer películas de acción, de ciencia-ficción, en donde hay efectos especiales. Soy un experto en artes marciales, así que con este tipo de plataformas puedo mostrar lo que tengo que ofrecer y siempre es importante estar en contacto con los fans, y tener una retroalimentación y lo más importante es

¿Cuál fue su mayor reto en esta película en cuanto a la acción e interpretación?

Sobre los X-Men, lo más retador era que mi personaje no tenía límite alguno. En los cómics no estaba completamente establecido y no podíamos partir de una base, pero también sabía que iba a ser diferente de lo que se tenía en el cómic, el poder trabajar sin límite alguno, y aun así lograr que fuera convincente fue un reto, siento que en cuanto a la acción, cuando estoy bajo presión, trabajo mejor.
Sobre nuevos proyectos todavía no tengo nada en concreto, hay invitaciones a platicar con productores y directores, no sé, puede tratarse de personajes buenos y malos, cómicos, etc. Espero hacer todo pero lo más seguro es que termine haciendo un personaje que me permita mostrarme más como actor.

Las películas que ha hecho han sido un éxito de taquilla **¿cómo ha logrado hacer esto?**

Desde niño siempre pensé que si trataba lo suficiente y siempre tenía en mente lo que quería, lo podía lograr, por ejemplo: cuando me imaginaba con la medalla de oro y trabajaba fuerte para lograrlo. Al principio fue frustrante, mis padres no eran muy ricos así que tenía que trabajar duro para pagar renta y mantenerme, y a partir de Star Wars, ya fue mucho más fácil, y la gente puede ver que si trabajo y que puedo personificar físicamente bien a diferentes personajes, podré hacer aun más. Así que, como todos saben, a partir de Star Wars vino la parte más fácil.

Fue un fue gran placer entrevistar a Ray Park a quien, personalmente, admiro por su experiencia en artes marciales, su desempeño en coreografías para películas, y sus interpretaciones como Darth Maul o el Jinete sin cabeza y a quien, les aseguro, seguiremos viendo en muchas películas.

Agradecemos a nuestros amigos de Twenty Century Fox, en especial a Marissa Gomez, por todas las facilidades para la realización de esta entrevista.



GLOSARIO

Anime
Se llama así a los dibujos animados japoneses.

Manga

Término con el que se designa a la historieta en Japón y cuyos personajes son característicos, así como sus particulares procesos narrativos que retoman técnicas cinematográficas.

Otaku
Fanático de la animación japonesa y manga. En Japón estas personas son muy mal vistas pues llegan a obsesionarse de manera increíble por este tipo de material, en cambio en occidente, a algunos les enorgullece que ser llamados así y se ha convertido en un término genérico.

CyberPunk

Género de animación japonesa que contiene elementos futuristas y post-apocalípticos, lo más representativo del genero son series como Battle Angèl Alita, Akira, Bubble Gum Crisis, Armitage, etc.

Fantasía épica

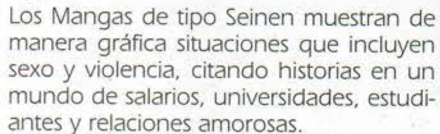

Sus temas involucran criaturas míticas (dragones, grifos etc.) personajes oníricos y del folclor (elfos, hadas, gnomos), filosofías antiguas, poderes sobrenaturales y tierras lejanas. (Escaflowne).

Hentai
Su significado clásico es "metamorfosis, transformación." Posteriormente se convirtió en "anormalidad" y en un moderno y coloquial japonés se usa casi exclusivamente como "pervertido" o "perversión." Cuando una mujer insulta a un hombre en el anime, generalmente usa uno de estos tres términos: hentai, sukebe, y etchi. Sukebe implica "desviado sexualmente". Etchi es comparable a "pelado" o "Igualado" y por último, y menos frecuentemente, la palabra (o-)kama se usa específicamente para el trasvestismo y otras acciones asociadas con el homosexualismo.

Mechas

Es como se le denomina al género de animación en donde aparecen robots, o naves especiales que sean o no, transformables, claro ejemplo de ello, son las series de Macross, Mazinger Z, Gundam, Patlabor, etc.

Seinen


Dirigido a la "Juventud" o "Adultos Jóvenes". Prácticamente todas las obras de tipo Seinen están dirigidas a hombres de 18 a 25 años, aunque muchos continúan leyéndolas incluso hasta los 30 y 40.

Los Mangas de tipo Seinen muestran de manera gráfica situaciones que incluyen sexo y violencia, citando historias en un mundo de salarios, universidades, estudiantes y relaciones amorosas.

El drama y las historias con tema político o corporativo son especialmente populares, aunque hay también algunas de ciencia ficción, ocultismo y fantasía.

Shounen.

"Adolescentes" o "Jovencitos". Dirigida a un público joven cerca a los 17 años, las historias tienden a ser cómicas y divertidas, y a ubicarse en escuelas donde los exámenes, competencias y aventuras son el principal cause de la trama. Distribuida de manera masiva, es el género con mayor audiencia, y es seguido, incluso, por algunos adultos y chicas adolescentes.

El éxito del genero Shounen se debe a la mezcla de acción, drama, y sensacionalismo adictivo, mostrado en cada serie. Todos los mangas de este tipo contienen tres elementos esenciales: "doryoku, yuujou, shouri" (esfuerzo, amistad, triunfo). Una de sus variantes son las historias Gakkuen o aventuras de estudiantes.

Shoujo


Manga cuyos temas se dirigen a las mujeres y donde se da prioridad y mayor importancia a las relaciones interpersonales y a las emociones. Poseen estilos definidos de dibujo que, muchas veces, llaman también la atención del público masculino. Una de las variantes de este género es el de las Chicas mágicas (Sailor Moon y Guerreras Mágicas)

Yaoi

Abreviación para "yama-nashi ochi-nashi imi-nashi", que significa "sin clímax, sin resolución, sin sentido/significado". La característica principal del Manga Yaoi es el amor entre homosexuales, usualmente entre personajes conocidos de series

famosas. También conocido como "shounenai" (amor de muchachos).
El Yaoi más o menos comenzó a darse a conocer a principios de los '80.
Los Doujinshis son los que abarcan la mayor parte de las obras Yaoi.
Se cree que los doujinshis de la obra Shounen de Futbol Soccer Captain Tsubasa (Supercampeones) es, en gran parte, la responsable del crecimiento del yaoi.

Términos afines al manga y anime

Mangaka

Nombre que se da a las personas que realizan los mangas quienes a su vez tienen varios ayudantes, entre los mas reconocidos se encuentran, Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, Ozamu Tezuka considerado dios del Manga por Astroboy y quien le dio nombre al 'cómic japonés' al igual que estructura.

Ovas

Capítulos especialmente realizados para video y que no aparecen en la serie de T.V. su duración oscila entre los 30 y 45 minutos.

Tankoubon

Son las ediciones semanales que contienen diversas historias (tamaño directorio telefónico) en donde se dan a conocer historias como Dragon Ball, Sailor Moon, Video Girl Ai. Entre las publicaciones más conocidas se encuentran, Shonen Ace, Shonen Jump, Oh lala, etc. Cuando una serie tiene un éxito aceptable, se convierte en volumen recopilatorio para agrado del público, que gusta de hacerse de su colección, y, con suerte, se convierte en serie de televisión. Todos los Mangas de autores reconocidos han desfilado por estas páginas.

Doujinshi

La palabra "doujinshi" empezó a usarse entre grupos literarios que escriben usando el estilo de algún autor u obra clásica.
En el mundo del manga, "doujinshi" se aplica al trabajo publicado de manera independiente por cualquier amateur, especialmente aquellos basados en manga o anime.
Existe ya un extenso público asociado con los doujinshi contemporáneos, al grado de ser promocionados y reseñados en algunas revistas, y vendidos masivamente dentro de los mercados dedicados a la historieta.
En algunos casos la calidad de estos trabajos es remarcable y llega a vender miles de copias, por lo que incluso algunos llegan a vivir del dibujo de un doujinshi. Los artistas populares del doujinshi suelen convertirse en profesionales (p.e. Sonoda Kenichi, Ozaki Minami). Pero también, algunos dibujantes profesionales han publicado doujinshis, generalmente usando sobrenombres, parodiando su propio trabajo (p.e. Hagiwara Kazushi, Ueshiba Reach).

Super Deformers SD

Es como se le llama a los dibujos tiernos con aspecto de niño que se elaboran a partir de los personajes principales de alguna serie famosa, un ejemplo claro son las guerreras mágicas, o los personajes del juego Pocket Fighters basados en Street Fighter.





Gráficos CG

Es el nombre técnico que se da a la animación por computadora, como la empleada en la película Toy Story o el complemento de animación que se utilizó en la reciente película de Titan A.E.

J-Pop

Ese nombre se le asigna a la Musica Pop Japonesa. Dentro de ella existen diferentes tendencias como Balada, Metal, Pop, Rock Pop, Hip Hop, hasta el Gótico con artistas sobresalientes En ocasiones varios cantantes de renombre han aportado varias canciones en diversas animaciones, de los más sobresalientes, son: X-Japan, Le Arc And Clief, Two Mix, etc. (algo así como lo que han hecho últimamente artistas como Lucero, Alessandra, o Ricky Martín al cantar los temas para las películas de Disney u otras compañías).

Seiyuus

En pocas palabras es el término japonés que se da a los actores de doblaje, que en ése país alcanzan fama y fortuna con su trabajo, e incluso llegan a interpretar las canciones de apertura o de cierre de las animaciones, y a grabar discos con composiciones propias, los cuales se venden muy bien entre sus fans. Una de las más reconocidas es Megumi Hayashibara, toda una institución en cuanto a doblaje se refiere.

OST (Original Sound Track)

Como su nombre lo indica es la banda sonora original de la serie de televisión en cuestión, donde regularmente se incluye toda la música tanto orquestal, de fondo, y las cantadas de la serie o película de alguna serie, película o videojuego.

CD Drama

Similar a una Radionovela basada en series en T.V., mangas, películas, etc., pero que puede llegar a durar alrededor de 2 a 3 horas.

TV Drama

Series cortas de televisión de hasta 15 capítulos, algunos basados en Mangas, o en libros de autores Japoneses.

RPG (Role Playing Game)

Videojuegos en donde el objetivo es recolectar objetos, hablar con personas para abrirte caminos en donde se desarrolla una historia establecida.

Juegos de Rol

Juegos de mesa, donde, por medio de tarjetas, tableros, u hojas con características de algún personaje creas uno usando tu imaginación. Hay una historia establecida y el participante es guiado por un Dungeon Master, quien nos dirá lo que tenemos que hacer y dirigirá el juego. En ocasiones se establecen reglas y el jugador debe expresarse 'literalmente' hablando con invocaciones de magias dioses, monstruos o criaturas que ayudarán a obtener puntos.



DRAGON QUEST: EL FINAL DE FLY

POR EDEN IBARRA

Después de que Fly (Dino) pelea contra su Padre (Baran) y éste borra todos sus recuerdos, Leona, Poppu y Krokodin ocultan a Fly en una mazmorra. Baran pide a sus 3 guerreros Dragón: GARUDANDEI (Cielo), BORAHON (Mar) y RAFARUTO (Tierra) que lo traigan de vuelta. Poppu los enfrenta solo pero es muy débil para contenerlos, por fortuna, Hyunkel llega a salvarlo pero incluso él es derrotado aunque logra que el Dragón le explique porqué Baran odia tanto a los humanos:

El Caballero Dragón fue creado para guardar el equilibrio entre las razas genealógicas: Humanos, Monstruos y Dragones. Cuando un Caballero Dragón muere después de una batalla, "La Madre Dragón" toma la señal de dragón con ella y da a luz al nuevo Caballero Dragón en algún lugar sobre la Tierra. El Caballero es criado por la gente local y cuando llega a ser adulto, sabe y es consciente de su misión. Así que un Caballero Dragón no tiene padres, ni hijos.



Pero quince años atrás, Hadora trató de conquistar el mundo con su ejército de monstruos, y el Caballero Dragón no apareció para detenerlo. De hecho Hadora fue derrotado por Aban. Pero mientras Hadora aterrorizaba a la gente, una amenaza mucho mayor vino desde el inframundo: VERUZA, el último dragón inteligente, intentaba conquistar el mundo también. Baran pudo detenerlo, y después de una sangrienta batalla trató de conseguir agua de una fuente especial que sanaba a Caballeros Dragón, pero estaba demasiado agotado por la batalla. En ese momento apareció una muchacha que le dio el agua y salvo su vida. Ellos se enamoraron instantáneamente. La mujer, SOARA, es la princesa del país de Arukido, y Baran es invitado a la corte, sin embargo, concejales del reino no querían que ese forastero tomara el trono y uno de ellos aconsejó al rey no permitir que su hija se casara con él, porque podría ser un espía de Hadora logrando así que el rey inmediatamente rechazara a Baran. Pero éste sabe que Soara está embarazada y deciden vivir en el bosque de Teran para criar a su hijo Dino (Fly).



El rey pronto los encuentra y obliga a regresar. Baran decide rendirse, pues no quiere matar a los humanos y Dino es desterrado a otro país en una balsa. Baran va ser ejecutado. Pero antes de que los encantamientos llameantes de los verdugos lo alcancen, Soara se interpone y recibe el ataque completo. Antes de morir le pide a Baran perdonar a los humanos pues solo estaban asustados "Recupera a Dino y vive en paz" le dice. Baran se enfurece y de un solo soplido destruye completamente el país de Arukido, y se lamenta por haber salvado a los humanos de Veruza.





En el presente, Baran llega al castillo e intenta tomar a Fly, pero Leona y Krokodin lo detienen. Éste trata de derrotar a Baran resistiendo todo el poder de su Giga Brake. Hyunkel le dice a Baran que está equivocado: no todos los humanos son malos, "¡Tú deberías saber eso porque la mujer que amaste era humana!". Baran se queda quieto... y se aleja. Fly emprende







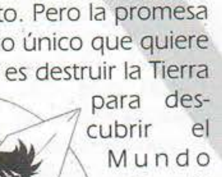
una serie de aventuras para conseguir una nueva espada hasta que encuentra a un herrero llamado Ron Berku quien fabricó las armaduras de Hyunkel y Rafaruto.

Después de librar batallas muy emocionantes logra encontrar junto con Poppu el cuartel general de Ban y planean un ataque. El enfrentamiento comienza pero es interrumpi-



do por Baran quien les cuenta que su objetivo es Ban. Hyunkel comprende que Baran quiere pelear primero contra Ban para dar una oportunidad a su hijo de derrotarlo, aún cuando sabe que puede perder la batalla.

Ban prometió a Baran crear un país ideal sobre la Tierra destruyendo a todos los humanos que la estropearon, es por eso que él aceptó ser parte de su ejército. Pero la promesa de Ban era falsa, lo único que quiere es destruir la Tierra para descubrir el Mundo de la





Obscuridad desapareciendo a monstruos, dragones y a todas las criaturas vivientes.

Finalmente, el equipo decide atacar el Suelo de la Muerte. Baran y Fly van bajo el mar para abrir la puerta al Palacio de Ban mientras Poppu, Krokodin y Fuam enfrentan a los guardias. Hyunkel debe guardar reposo porque está muy lastimado. Baran y Fly no tienen dificultad para encontrar la puerta, pero antes de entrar Fenbren

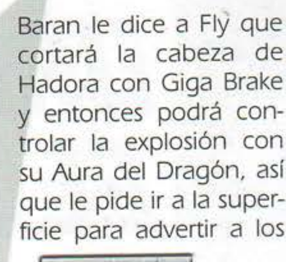


los espera para tomar venganza sobre Baran. Fly lo fulmina rápidamente con su nueva espada y ambos Caballeros Dragón usan sus técnicas para destruir la puerta. ¡Al llegar al vestíbulo descubren que Hadora está esperándolos!

Baran se impresiona ante su nuevo poder. Fly pelea con su mayor esfuerzo e invoca Aban Slash. Baran nota algo ¡¡horroroso!!, la herida hecha por Fly es tan profunda que puede ver algo que ha sido transplantado al cuerpo de



Hadora: EL NÚCLEO DEL MAL. Éste es explosivo pues está compuesto de minerales que absorben el poder mágico. Baran informa a Fly de la situación y comienzan a comunicarse por medio de la telepatía para evitar que Hadora los escuche, porque si él lo sabe, Ban no dudaría ni un segundo en hacerla estallar y si el núcleo estalla, el Suelo de la Muerte desaparecerá junto con los amigos que están peleando ahí



Baran le dice a Fly que cortará la cabeza de Hadora con Giga Brake y entonces podrá controlar la explosión con su Aura del Dragón, así que le pide ir a la superficie para advertir a los



demás. Fly duda, pero obedece.

Hadora y Baran se lanzan el uno contra el otro y Hadora parece ganar el duelo, pero Baran toma la pieza de metal de su cara y la usa para golpear el brazo de Hadora e invoca Giga Brake para cortar la garganta de Hadora, !Pero fracasa! Éste toma ventaja del momento y usa sus garras para perforar a Baran, pero Fly se interpone y recibe el ataque en su estómago.

Hadora decide terminarlos pero Fly bloquea su ataque y pide a su padre que lo deje luchar junto a él. Baran acepta, pero cuando Fly se voltea para pelear, Baran invoca RARIHOMA para hacerlo dormir, acto



seguido se transforma en híbrido Humano-Monstruo–Dragón e intenta extirpar el núcleo maligno del cuerpo de Hadora antes de que Ban pueda intervenir. ¡Repentinamente Myst aparece!. Baran le dice que no podrá derrotarlo con su nueva forma híbrida, Myst responde que puede destruirlos a ambos sin mover las manos y pide permiso a Ban para





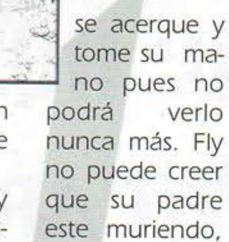


quitarse la capa. Él acepta y Myst arroja su capa y nuevamente, como cuando estuvo en Papunika, una gran energía es liberada y por



primera vez podemos ver la verdadera apariencia de Myst quien usa su energía maligna para activar el núcleo maléfico. Baran se asombra porque su Aura del Dragón, ahora híbrida, debería haber contenido cada hechizo... a menos que Ban hubiera venido para activar el núcleo!

El núcleo maligno se activa y nada puede detenerlo ahora. Baran se da cuenta de esto, e intenta concentrar toda su Aura del Dragón para minimizar los efectos de la explosión. Sobre la tierra, los amigos de Fly se enteran



que algo terrible sucederá, ¡¡pero es demasiado tarde!! El Suelo de la Muerte desaparece en un gran destello aunque los discípulos de Aban sobreviven a la explosión.

Poppu vuela en el aire con Rura y describe el palacio de Ban: es gigantesco.



Una fortaleza enorme en forma de pájaro flota en el cielo. El humo comienza a desvanecerse del palacio. Y todos se desplazan hacia allá con el Rura de Poppu. Logran ver la puerta que Baran y Fly forzaron y, al entrar al vestíbulo, los encuentran tendidos en el suelo. Cuando Fly despierta pregunta a sus amigos si su padre triunfó, todos tienen la mirada baja. Fly entonces trata de averiguar qué sucedió... observa a su alrededor, y ve a su padre transformado en híbrido.

Aparentemente, Baran ha usado toda su Aura del Dragón, pero usó DORU AURA para salvar a Fly de la explosión. Baran cae y recobra su forma humana. Fly pide que Fuam invoque Hoimi, pero es demasiado tarde, Baran ya no tiene fuerzas y el hechizo solo funciona en personas que tienen al menos un poco de energía. Baran le pide a su hijo que se acerque y tome su mano pues no podrá verlo nunca más. Fly no puede creer que su padre este muriendo, él es un Caballero Dragón, y debería ser el más fuerte del mundo. Baran le confiesa que no es el verdadero Caballero Dragón, solo tiene sus poderes y facultades mágicas pero no su corazón humano, y Fly sí lo tiene por lo que él es el verdadero Caballero Dragón. "Sé fuerte, hijo mío, sé fuerte... vive... vive...".



Krokodin dice a Fly que grite "Padre" tan fuerte como pueda. "Padre, Padre". Baran, el Caballero Dragón está muerto. Pero repentinamente el espíritu de Baran entra en el cuerpo de Fly. En tan solo un momento Fly siente todas las emociones que Baran había ocultado, particularmente el amor por su hijo!. Entonces Fly observa a su padre y escucha: "Nosotros nunca nos separaremos, siempre estaré contigo en tus próximas batallas, **¡¡Derrota a Ban, el Dios de la Oscuridad!!**"





MANGA 9 A 22
CONTINUARÁ...



Lo que nos espera:



CARD CAPTOR SAKURA

POR ARTURO VÉLEZ G.

El equipo Clamp, formado únicamente por chicas, nos tiene acostumbrados a una buena calidad en sus series, entre las que se encuentran: X1999, Clamp Campus Detectives, RG Veda, Tokio Babilon, Wish y otras. Ahora, llega a las pantallas de la T.V. mexicana, Card Captor Sakura (Sakura, la cazadora de cartas) serie de la cual hemos hablado anteriormente y que ha tenido gran éxito y está siendo doblada en los estudios de Intertrack.

La historia se centra en Sakura Kinomoto, una linda estudiante de 4° año de primaria, que vive con su padre, Fuyitaka Kinomoto y el pesado de su hermano, Touya Kinomoto. Todo estaría bien para Sakura, de no ser que, por accidente, libera del Libro Mágico al guardián de las cartas clow, Kerberos (kero) que a primera vista no parece tan "tenebroso". En realidad es una simpática criaturita con alas y cola tipo león con dos puntos como ojos, quien le dice a Sakura que ella es una Card captor a cargo de sellar las cartas clow, creadas por el mago clow que pueden causar problemas al estar vagando por ahí. Es así como Sakura comienza su aventura, intentando recuperar las cartas clow.

En su camino conocerá a muchas personas, como a su amiga Tomoyo Daidoyi, quien conoce su secreto, a su amor Yukito Tsuki-Shiro y a Lee Syaoran, su rival en atrapar las cartas clow, y... ¿también en el amor?

La serie cuenta con una excelente calidad de animación, así como con una buena banda sonora, la historia no es muy pesada, es bastante fácil de digerir, además de ser muy entretenida.

Como dato especial cabe señalar que la voz de Sakura es Cristina Hernández (Rini de Sailor Moon, Uli de samurai warriors) y Kerberos, Yamil Atala (Aioria de Leo de Saint Seiya, Peter de Ghost Busters). La dirección está a cargo de Alma Moreno.



Vale la pena ver la serie, seguramente se divertirán, juzguen ustedes mismos.

MAS OVAS DE RANMA

POR ALAN CHÁVEZ A.

Por estos días acaba de salir la Ova 'Desesperando buscando a Shampoo' que comentamos en el número pasado, pues bien, viendo el éxito obtenido, la compañía de video Anime, ha decidido sacar a la venta otras dos Ovas: 'Como agua para Ranma' y Kuno's Nest (el nombre en español aún está por confirmar).

En 'Como agua para Ranma', podremos observar los recuerdos que Akane tiene de su madre y su buena cocina y cómo, tratando de imitarla, hace un verdadero embrollo, a pesar de tener como instructor a la mamá de Ranma.

Se incluye también un capítulo en donde conoceremos a la nueva maestra de Ranma, Miss Hinako, una sexy mujer y a la vez una pequeña niña (¿?) que tendrán que conocer por ustedes mismos.

Kuno's Nest era originalmente la tercera película de Ranma pero apareció en Estados Unidos en forma de Ova gracias a su poca duración. Solo les diré una cosa, con el título de " El despertar del Fénix", no es lo que ustedes se imaginan.

El capítulo que acompaña al anterior, es uno de los más interesantes y ocurrentes de esta serie de Ovas. Ranma, Akane y los demás entran en un túnel donde descubrirán si su amor es verdadero o no.

Solo resta esperar los nuevos títulos de Anime, que tiene planeadas muchas sorpresas más que les pasaremos al costo en cuanto las confirmen.

ESCAFLOWNE

LA PELÍCULA

POR CHARLIE

En Tokyo, al final del año escolar Hitomi Kanzaki es una estudiante común de preparatoria, pero cree que su vida ha perdido sentido y piensa cuánto bien le haría desaparecer.

Ante ella, una silueta alada apareció, y es llevada a un mundo lejano y desconocido.

En ese mundo –GAIA– dominado por la espada y la magia, cohabitan personas y bestias, y la sangre y la violencia matizan la fantasía.

El destino de ésta chica cambiará cuando el joven rey de un país destruido se encuentre con la legendaria armadura del dragón.

Esta película nos muestra un guión diferente al de la de la serie.

La historia se sitúa en GAIA, un planeta desde donde la Tierra puede verse en el cielo nocturno.

En GAIA el clan del Dragón Negro invade otros territorios, buscando conquistar y gobernar el planeta.

Entre otros, el país del joven príncipe Baan es arrasado. Enfurecido por la invasión, éste descendiente de la casta del dragón de alas blancas (ryu jin) pelea contra el clan e intenta salvar GAIA.

Ahora el Dragón Negro ha hecho un descubrimiento asombroso: existe una armadura de dragón que, en guerras anteriores, se dice que incendió todo GAIA. El clan oscuro planea excavar y desenterrar esta poderosa arma. A fin de prevenir que los invasores obtengan tan extraordinario poder, Abaharaki , gobernante de una nación vecina, ataca.

Mientras tanto, en la Tierra, hay una chica que quisiera no existir. Hitomi ha sido lastimada y siente que su vida ha perdido sentido. Su actitud termina por herir a su mejor amiga Yukari, Hitomi se molesta mucho consigo misma. "mejor sería sólo desaparecer..." piensa.

Como respuesta a su plegaria (ten cuidado con lo que deseas), oye una voz. Un misterioso poder la lleva a GAIA, un extraño mundo que pasa por una etapa en la que verá su destrucción total o el resurgimiento. Hitomi no tiene idea de que ella es la llave para arreglar el destino de este mundo.

Y ahora, la otra llave de GAIA , la legendaria armadura de dragón, aparece en frente de Baan. La legendaria armadura blanca, su nombre es Escaflowne.

Si bien la historia no es muy diferente de como la conocemos, el medio gráfico es el que nos dejará impresionados (en todos los sentidos). Todos los detalles están bien pulidos, es una excelente "remasterización" de lo ya conocido. Gaia es realmente un planeta decadente, la ambientación así como los diseños son más oscuros, más clavados en su realidad. Las ropas y los rasgos de los personajes denotan realmente una diferencia entre habitantes de diferentes naciones y estilos de vida.

Y ya metiéndonos en los diseños de los personajes, veremos que TODOS sufrieron cambios bastante visibles pero hubo algunos que sobrepasaron las expectativas.

Hitomi no cambió mucho, sólo lo necesario para darle la apariencia de una chica que está por entrar al colegio superior (wuau) y su uniforme cambió a un color azul que hace resaltar su pendiente magenta.





El diseño de Baan (así se escribe originalmente) está bastante adecuado, denota el rango que ostenta y su calidad de guerrero, tanto sus ropas como las de Meruru (Merle) los ubican en un país alejado de las costumbres de otras tierras (sobre todo si los comparamos con el resto de los personajes). Esto repercute en la personalidad del joven rey, quien se muestra más cerrado hacia los extranjeros, incluso Hitomi se lo hace ver al decirle "tú siempre estás luchando solo, Baan"

Tanto Allen Schezar como la tripulación de su navío sufrieron los cambios correspondientes a la ambientación del anime y, al parecer se pusieron de moda los cinturones dobles, en especial el de Allen hace resaltar su calidad de guerrero, incluso llega a verse altivo. Lo que sí es seguro es que impresionará tanto a chicas como a chavos.

Draiden tampoco resintió mucho el traslado a la película, de hecho, sigue siendo terriblemente guapo.

Meruru y Jajuka (yayuka) también fueron afinados, ahora el perro está más perro y la gatita está más buen...o, aunque el ajuste al rostro de ésta última tal vez no agrade a muchos, el resto de ella lo compensará.

Los que cambiaron drásticamente fueron Millerna Aston y Folken Fanell.

Milerna ya no es una princesa de apariencia inalcanzable por su rango, ahora lo que la hace intocable es la espada que porta (de un excelente diseño, por cierto). Se dejó atrás el modelo de chica-bonita-rubia para dar paso a una sensual espadachina de cabello castaño oscuro que colgó el vestido para ponerse su armadura con un mini short y unas medias a medio muslo, en conjunto los tonos rojizos de su atuendo llamarán la atención de cualquier otaku. Se convirtió en una verdadera competencia (bastante manchada en mi opinión) para Hitomi.

A Folken se le añadió volumen en la figura, especialmente la cabeza, y para todas las que pregunten ¿Habrán mejorado a aquel hermoso villano de delgadas facciones y tatuajes en los ojos? ¡olvídenlo! Su rostro ahora es el de una persona dura, cerrada, demacrada, que sufrió los estragos de una cruenta batalla. Su cabello, aunque pretende tener el mismo corte que en la serie, ahora presenta un estilo muy raro visualmente y las largas extensiones de la parte trasera lo hacen ver incluso desagradable, esperemos que dentro de la animación se vea más espectacular.

De Dilandu Abatau y su corte de guerreros lo que más impresiona son las armaduras, el diseño es excelente , incluso las de sus monturas, sobre ellos... bueno, digamos que ahora SÍ no sabemos si todos son hombres o hay algunas mujeres infiltradas.

Los diseños de Mecha también fueron ambientados, ahora ya no se ven tan metálicos, [illegible] or[illegible] de interacción tripulante-mecha es más bio-mecánico, aparte de que los robots, aparentemente son del doble de tamaño que los de la serie.

Sobra decir que los navíos y ciudades también fueron re-diseñados.



FICHA TÉCNICA

Creado por	Hajime Yadate Shouji Kawamori
Director	Kazuki Akane
Guión	Ryouta Yamaguchi Kazuki Akane
Música	Yoko Kanno Hajime Mizoguchi
Diseño de personajes/ Director de Animación	Nobuteru Yuuki
Diseños Mecánicos	Kimitoshi Yamane
Diseño de ambientación	Shingo Takeba
Director de Arte	Junichi Higashi
Arreglo de Color	Shihoko Nakayama
Director de Animación	Hiroshi Ohsaka
Director de Mecha	Hirotoshi Sano
Producción	Sunrise
Producción en asociación con	BONES Sunrise
Presentada por	Bandai Visual
Distribución	Omega Project







http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



CAPCOM

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

CAPCOM® VS. SNK®

MILLENNIUM FIGHT 2000

カプコン バーサス エス・エヌ・ケイ ミレニアム ファイト 2000



OH MY GODDESS!

POR ANAÍD SALCEDO.



¡Hola a todos, les concedo un deseo!
Y como ya sé que su deseo es que hable de las Ovas de Oh my Goddess! Pues aquí las tienen (y si no era ese su deseo pues ya se amolaron, je).

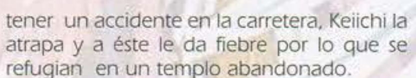
La historia de las Ovas sigue la del manga mezclando algunos capítulos y la conforman 5 episodios, cuatro de treinta minutos y uno de 45 y éste es el resumen de ellas:

Moonligth and Cherry Blossoms

LA LUZ DE LA LUNA
Y EL FLORECIMIENTO DE CEREZOS

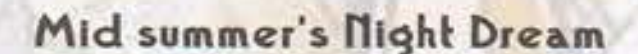
Comienza cuando Keiichi, en el dormitorio del NIT (Instituto tecnológico Nekomi), se da cuenta que tiene hambre y llama a un servicio de reparto de comida y no obtiene respuesta, marca otro número y se sorprende cuando le dicen que ha hablado a la Oficina de las diosas de pronto, a través del espejo de la habitación aparece la hermosa Belldandy, asegurando: "Te concederé el deseo que quieras" pero Keiichi sospecha que sus compañeros quieren jugarle una broma así que le dice a Bell (Belldandy) que desea que alguien como ella esté con él por siempre, ella responde que a partir de ese momento se quedará junto a él , en ese instante llegan los compañeros de Keiichi y los echan (no se permiten mujeres en los dormitorios).

Buscan alojamiento pero no tienen éxito, y Bell se desmaya por usar su magia para no tener un accidente en la carretera, Keiichi la atrapa y a éste le da fiebre por lo que se refugian en un templo abandonado.





Al día siguiente Bell despierta y se da cuenta que Keiichi enfermó por no cubrirse así que lo cura. Sale al patio y logra reconstruir el lugar para poder vivir ahí. Días más tarde, llega la hermana de Keiichi, Megumi, y le dice que se quedará con él mientras encuentra otro lugar. Mientras todos (Megumi y los amigos de Keiichi) celebran, Keiichi y Bell se quedan fuera del templo, hay luna llena y los cerezos florecen.



Mid summer's Night Dream

SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO

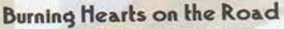
Han pasado ya varios meses y Megumi (que todavía sigue ahí) pregunta a Keiichi si va a ir a alguna parte de vacaciones, también le aconseja que debería de llevar a Bell a conocer el mar. Aprovechando que Bell y Megumi salieron, Keiichi pone el video misterioso que ha recibido y Urd, otra diosa, sale de la televisión y se presenta. Es la hermana mayor de Bell quien además de regañar a Keiichi le dice que lo ayudará a conquistar a Bell.

Keiichi, ya en la playa, espera a Bell. Urd aparece detrás de él y le da un bronceador especial el cual pone a la persona untada (caliente, jejeje). Bell regresa y Keiichi pregunta si puede untarle bronceador ¡Claro que sí! dice ella , justo en ese momento aparece Sayoko (la asediada del NIT) y Keiichi deja caer la botella, en fin... El segundo plan de Urd... también fracasa, y a causa de esto Keiichi está inconsciente. Urd le da una poción para darse valor y enamorarse



http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

y de la primera persona que vea y ésta es... Sayoko. Keiichi se enamora en contra de su voluntad. Bell llega solo para escuchar que es Sayoko a quien quiere, ella llora y dice que volverá al cielo. Keiichi sale corriendo y Bell va tras él. Keiichi se desmaya y deja caer el frasco de la poción, Bell lo ve y se da cuenta que todo fue obra de Urd. Ésta aparece y le dice que no hay cura para esa magia, Bell llora y lo besa (¡Ay, que tierno! Snif, snif) Keiichi despierta recuperado y le dice que sí la quiere. Urd, viendo todo arreglado, desaparece pero es devuelta y se quedará con Keiichi y Bell hasta que se resuelva un problema.



Corazones ardientes en la carretera

Al iniciar, vemos a Skuld, la hermana menor de Bell persiguiendo 'bugs' (errores) unos seres ratón con patas de araña del sistema Yggdrasil. En casa, Keiichi arma una motocicleta que usará en la próxima carrera interescolar.

Aburrida, Urd quiere ayudarlo pero le da en la torre al motor. Viendo esto, él decide darse un baño y ya en la tina, Skuld se materializa y sorprendida al verlo, lo golpea y grita.

Todos están en la mesa, Skuld se disculpa y se presenta. La verdad es que se siente celosa por la relación de Bell y Keiichi. Megumi ayuda a armar la moto, y Aoshima (uno de los alumnos del NIT) le lleva unas flores a Bell y le dice que espera verla en la carrera.

Skuld contempla los planos de Keiichi dándose cuenta de que están mal diseñados así que los corrige para que la motocicleta funcione bien.

En la carrera, Keiichi se entera que Tamiya, su encajoso compañero de un grado superior, y uno de los jefes del AutoClub, apostó que, si Aoshima ganaba, Bell formaría parte de su club. Keiichi se enoja pero Bell le dice que hay que cumplir todas las promesas. Al final solo quedan Keiichi y Aoshima, Skuld se da cuenta del gran cariño que se tienen Keiichi y Bell y finalmente lo acepta. Él gana la carrera.

Bell admira un anillo sin embargo Keiichi no tiene dinero. Urd y Skuld se enojan.

Evergreen Holy Night

Noche sagrada.

Keiichi está dormido soñando que le da un anillo a Bell, pero ella le dice que debe regresar al Cielo, despierta y empieza a preocuparse sobre si Bell estará con él por siempre. A la mañana siguiente se dan cuenta que durante la noche la nieve cubrió el templo (¡Ah, porque, para su sorpresa, solo [illegible] a Urd pero ésta les dice que ella no fue. Keiichi sube al techo para quitar la nieve resbala y cae, Bell lo salva. Las tres diosas ven un bugs y Skuld lo elimina con su martillo y al entrar a la casa pasan cosas extrañas. Skuld descubre un hoyo por donde salen los bichos cuando Keiichi se acerca a Bell o viceversa. Skuld y Urd aconsejan que no estén juntos hasta que ellas encuentren una solución.

Bell recibe una llamada... de Dios. Tiene que regresar al cielo en tres días. Megumi al saber que Bell se va lejos le dice a Keiichi que debería de regalarle un anillo. Éste pide trabajo a Tamiya, su sempai. Cuando Bell llega a casa, Keiichi, Skuld y Urd, están al lado de un cerezo. Skuld le dice que el árbol es el que atrae a los bugs. Bell se asombra y empieza a llorar. Keiichi quiere acercarse a ella pero a cada paso que da se destruye una parte del templo. Belldandy corre al templo...

For the love of Goddess

Por el amor de una Diosa.

Keiichi, muy triste, quiere hablar con Bell, pero Skuld lo detiene, así que habla con ella a través de la pared. Le ofrece disculpas por haberle preguntado sobre el árbol.

Keiichi trabaja duro, y en casa, Bell teje un suéter para él, mientras Urd y Skuld trabajan con la computadora (y Skuld come mucha nieve para tener energía. ¡Mmm, qué rico!). Las hermanas tienen un plan para destruir la energía maligna que suelta el árbol. En el patio del templo elaboran un círculo mágico con el cual invocarán un hechizo. Cuando Bell sale al patio ve lo que están haciendo sus hermanas y les dice que se detengan, ya que podrían ser castigadas por Dios a causa de esto.

Keiichi llega a tiempo para comprar el anillo que le gustó a Bell, y al regresar a casa ve a ésta rodeada por un remolino, Keiichi trata de entregarle el anillo pero no puede. El círculo mágico es terminado y Urd invoca el hechizo, lo cual causa una gran explosión, logrando que la puerta del Cielo se cierre.

Todos están en el suelo lastimados por la fuerza de la explosión, Bell corre hacia Keiichi que parece estar muerto. Urd le dice que él no ha muerto pero está en gran peligro. Bell debe entrar a su memoria para traerlo a la realidad.

Cuando Bell entra a los recuerdos de Keiichi lo ve de pequeño mirando una luz que cae del Cielo, al llegar al lugar donde cayó la luz se mira a ella misma, de niña, cerca del cerezo (el árbol con la energía negativa). Los niños se hacen buenos amigos y en una ocasión, cuando van a una feria, Bell ve un anillo que le gusta y Keiichi (otra vez) quiere comprárselo pero no tiene dinero. Al despedirse, ambos quedan en verse al día siguiente y hacen una promesa cruzando sus dedos meñiques. Sin saberlo, Bell rompió una de las reglas, hizo una promesa sin tener todavía la edad y expe- [illegible] regrese al cielo, y al día siguiente Bell no se presenta a la cita y Keiichi corre al lugar donde la conoció, ella se encuentra ahí, llorando, tiene que regresar y además debe borrar su memoria. Él le dice que la borre si es necesario. En el momento en que Bell toca su cabeza con una especie de luz, Keiichi tira el anillo que le había comprado en la feria. Bell se promete a sí misma regresar algún día para cumplir su promesa aunque él no la recuerde.

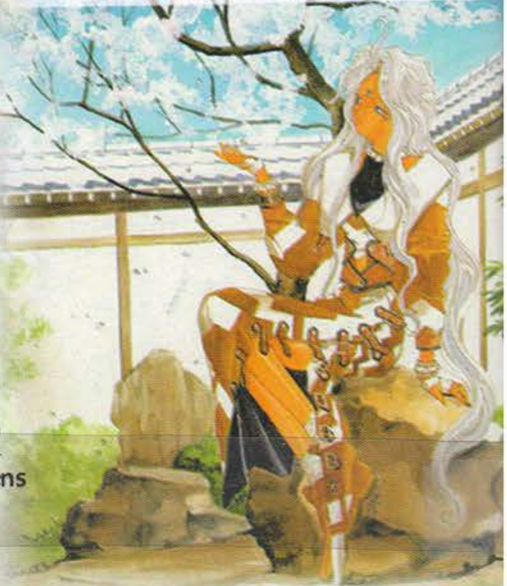
En el presente, Keiichi despierta lentamente y Bell le dice que ella cumplió la promesa de regresar a su lado sin embargo, aún tiene que regresar al cielo, así que borra su memoria una vez más. En eso cae un mensaje celestial, Urd lo lee. El mensaje dice: "Debido a que la fuga de errores del sistema se detuvo, Belldandy puede quedarse en la Tierra, Urd 30 días más, como castigo por haber usado un hechizo tan poderoso, y Skuld debe quedarse hasta que elimine todos los bugs que están en la Tierra".

Bell está feliz y Keiichi le entrega el anillo.

Es Navidad hay fuegos pirotécnicos y todos se encuentran felices... Megumi sigue en casa de Keiichi.

Ficha de Doblaje

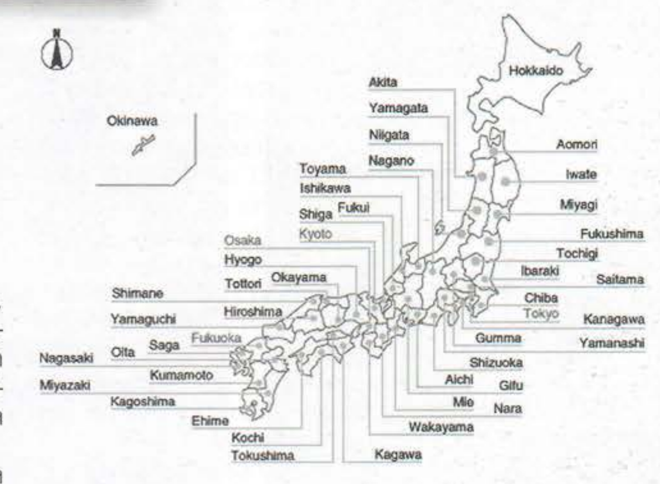
Keiichi:	Luis Daniel Ramírez (Giru, Ub de DB; Takemiya de Slam Dunk)
Belldandy:	Circe Luna (Pan de DB, Sailor Star Healer de Sailor Moon)
Urd:	Silvia Garcél
Skuld:	Mónica Estrada
Megumi:	Love Santini quien además dirigió Oh my Goddness!



JAPÓN

POR PATRICIA REYNAGA.





Desde tiempos antiguos, cuando se desarrollaban medios de transporte y existían hombres de oficio "aventurero", el lejano Oriente ha ejercido una poderosa atracción.

Exótico a los ojos de Occidente, el arte, la filosofía y la religión contrastan y conviven con la ciencia y los avances tecnológicos del presente.

Japón es uno de estos lugares.

Nippon o Nihon, como oficialmente se le conoce a nivel internacional, cuenta con una superficie de casi 372, 815 km2, distribuidos en un archipiélago con cuatro islas mayores, de norte a sur: Hokkaido (Yeso), Honshu (Hondo o Nippon), Shikoku y Kyushu (Kiushiu), de las casi 1042 que han llegado a contarse. Algunos identifican la forma de las islas con un caballito de mar, un hipocampo.

El 75% del territorio es montañoso y de origen volcánico (200 volcanes, 40 de ellos con distintos grados de actividad).

Además de *País del sol naciente*, también se denomina a Japón como la *Gran Bretaña del Pacífico*, pues su situación geográfica lo hace estar cerca del continente para hacer sentir el poder de su influencia y lejos para desarrollarse con independencia.







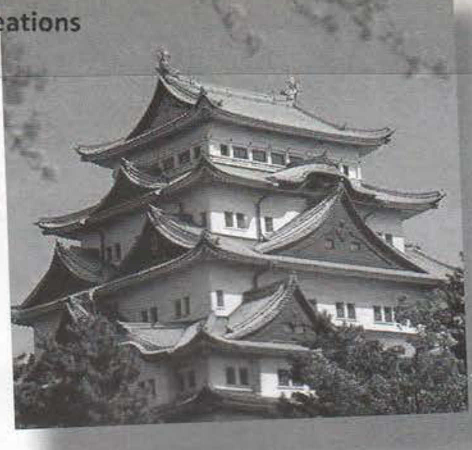
La sobrepoblación, es uno de los grandes problemas (como en todo el mundo) pero se agrava por las cuestiones geográficas y los núcleos urbanos. Se calcula que hay unos 124, 959, 000 habitantes en el país y 337 por km2.

Las religiones que se practican son el sintoísmo (shinto), budismo, confusianismo y el catolicismo, entre otras.

Su moneda es el yen.

La comida es muy variada; el







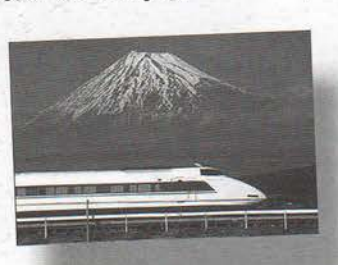
sushi (trozos de pescado crudo puestos encima de pequeñas porciones de arroz), sashimi, teppan-yaki, camarones gigantes, sukiyaki (carne cocida con soya en una cacerola), soba, hoba miso, yakitori (pollo asado a la parrilla), sashimi (pescado crudo en cortes finos), tallarines de alforfón, Sake y cerveza japonesa.



En cuanto a las fiestas tradicionales, encontramos el día de la Fundación Nacional (11 de febrero), Año nuevo, Festival de la primavera (abril 29 a mayo 3), Hanabi taikai (Fuegos pirotécnicos en julio), Hagoitia-Ichi (a mediados de diciembre, venta de abanicos para celebrar el Año Nuevo), Festival de la nieve de Sapporo (en invierno), Festival de Kamakura (abril) Festival de la Primavera de Takayama (14-15 de abril).

Respecto a los sitios de interés, nos llevaría hojas y hojas enlistarlos, está el puente Seto Ohashi, de 9.4km que une cinco islas; la ciudad capital de Tokio (con sus rascacielos y aire futurista) además del Santuario de Meiji, el Palacio Imperial con su esplendor histórico, el templo de Asakusa Kannon, el Museo nacional de Tokio, la Galería del tesoro de Horyuji. El Parque Olímpico Meiji, la Torre de Tokio, la ciudad de Yokohama, Kamakura, Hakone (con el Museo al aire libre, el museo de Picasso, el lago Ashi), Nikko, Sapporo, Nagoya (El templo de Atsuta),Osaka o la isla de Mikimoto (paraíso de las perlas).





En Japón, 99 de cada 100 personas saben leer y escribir, y esto se refleja en el nivel cultural , económico y de esparcimiento que tienen sus habitantes, y, por supuesto, en los enormes tirajes de publicaciones, por ejemplo: se venden más de un billón de copias de manga, y el mayor porcentaje corresponde al manga shonen con cantidades que rebasan los 29 millones de copias. Obviamente la competencia es muy fuerte pues la ganancia económica es impresionante, pero hablaremos de ello en futuras colaboraciones.



El pueblo japonés, a través de los años, ha demostrado su gran capacidad de asimilación, incorporándose a la vida moderna de forma tan asombrosa que Japón se levantó de la ruina (política, social y económica), en que la segunda guerra mundial lo dejó, para convertirse en una de las primeras potencias mundiales con adelantos tecnológicos que sobrepasan la imaginación, pero sin abandonar las tradiciones ancestrales y los ritos que lo caracterizan.



Los contrastes de este país son fascinantes, y aún hay mucho por escribir de Japón...



ESTRENOS

POR RUBÉN ARMENTA



HOLLOW MAN: EL HOMBRE SIN SOMBRA

La nueva película de Paul Verhoeven promete, ya que éste controversial realizador –Robocop, Total Recall, Bajos instintos, Show Girls e Invasión/Starshiptroopers– especialista en ciencia ficción con gran carga violenta, no pasa desapercibido y en esta ocasión retoma la muy conocida historia del hombre invisible a su manera, con el disparejo Kevin Bacon y la guapa Elizabeth Shue. Ya veremos.

SOCIEDAD SECRETA (THE SKULLS)

Un joven entra a una exclusiva, poderosa y peligrosa fraternidad, que al principio le brinda grandes beneficios económicos y sociales, pero las cosas se complican cuando su mejor amigo es asesinado por la misma fraternidad.
Este es un Thriller sencillo, si bien interesante en su tema –las sociedades poderosas- es predecible, aunque finalmente entretiene sin ser gran cosa.



LECCIÓN MORTAL

Debut como director del guionista de Scream, Kevin Williamson, que llega a México con retraso, y nos muestra un Thriller en donde tres estudiantes atormentados por su titánica y extremista maestra, se ven obligados a secuestrarla hasta convencerla de que no los repruebe, -con consecuencias funestas – y divertidas. En realidad ésta es una versión estudiantil de cómo eliminar a su jefe ('80). Aquí vemos el debut protagónico de Katie Homes (Dawson's Creek, Vidas sin límite, etc.) saliendo bien librada. La película en cuestión, con una buena trama, no se salva de soluciones sacadas de la manga y escenas de "cachondeo" y peleas innecesarias pero es aceptable.





SHANGAI KID

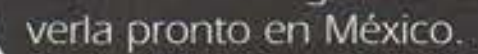
Un guardia imperial de la ciudad prohibida de China, va a rescatar a la princesa que le fue raptada y llevada al viejo oeste, y ya ahí, el guardia (claro, hábil karateka) enfrenta toda clase de peligros al tiempo que hace amistad y equipo con un pistolero venido a menos.
Ahora, Jackie Chan traslada sus aventuras al Western dentro de Hollywood, teniendo como resultado una muy divertida y lograda película (dentro de su género), conservando el vértigo y dinamismo de las cintas de acción y karate hongkonesas, además de hacer una curiosa amalgama de géneros. Claro, la película no pretende ser más que un simple entretenimiento, pero consigue bien su objetivo.





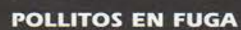
GODZILLA 2000

Respuesta japonesa a la fallida película gringa de 1998, y fue realizada por el original estudio Toho, de la manera "antigüita"; grandes maquetas con actores en botargas. Causando en Japón gran éxito. Esperamos verla pronto en México.



LAS AVENTURAS DE ROCKY Y BULLWINKLE

Al estilo de Roger Rabbit, se mezclan las figuras animadas de los viejos personajes de T.V. (Seguro no te acuerdas [Dir. Ed.: ¡Sinceramente, no soy tan viejo Rubén, tal vez tú pero yo no!]) con nada menos que Robert de Niro, Rene Russo y otros. Los avances la muestran divertida. Pero hasta no ver...



POLLITOS EN FUGA

Primer largometraje de Nick Park (creador de "Wallace y Gromit") a cargo de la productora de Spielberg Dreamworks. Aquí, la técnica de animación en plastilina tradicional, cuenta la historia de unas gallinas encabezadas por un gallo cirquero, que planean el gran escape de su granja. Prometedora animación que se estreno el presente verano en gringolandia y que en México se retrasa hasta diciembre. Vamos a ver si valió la pena esperar.



Otras películas no se estrenarán en México, como La Princesa Mononoke, South Park (aunque ya está en video(Dir. Ed.: sumamente recomendable, no se la acabaran al verla)) y Heavy Metal 2000 (lástima). Y esperemos para el 2001, Calabozos y Dragones, Final Fantasy, El señor de los anillos (en trilogía realizada nada menos que por Peter Jackson), Jurassic Park 3, Jumanji 2, Hombres de negro 2... y claro, SPIDER-MAN.

¿Puede la Animación Japonesa educar a la Juventud?

Valores en el Anime

Por Jesús Gutiérrez



Antes que nada deseo hacer llegar a todos y cada uno de ustedes mis más sinceros respetos. Quiero comunicarles que solo pretendo que los conceptos que a continuación leerán sirvan como elementos de juicio que les ayuden a elaborar su propia opinión, sea a favor o en contra, de la Animación Japonesa. De esta manera la naturaleza de este artículo dista mucho de ser solamente un pretexto que justifique la afición que muchos sienten por el Anime.

Como parte de un equipo que produce una publicación que pretende ser un medio informativo serio y objetivo, sentí la necesidad y el deseo de expresar mi postura ante las livianas apreciaciones que se han hecho sobre esta forma de expresión artística. Entiendo y comparto la preocupación de los padres de familia por el tipo de programas que sus hijos deben, o no, ver en la televisión abierta.

Quiero resaltar dos aspectos muy importantes que no deben perderse de vista al pretender calificar lo benéfico o perjudicial que pudiera resultar el Anime para sus hijos.

- El primero de ellos es hacerles saber que el Anime engloba tantos géneros cinematográficos como bien puede hacerlo el cine hollywoodense o las 'novelas' que se transmiten a todas horas en nuestro país. El Anime es uno de los medios que el Japón emplea para transmitir parte, una faceta, de su cultura al mundo. Por ello el trato que se le da a temas tan serios como la sexualidad o la violencia es muy honesto visualmente.
- El segundo punto es recalcar que es tan importante la censura y adecuada programación de horarios en base a la temática de cada obra, como lo es el nivel de conciencia y de responsabilidad del espectador. Cuando de menores de edad se trate, es necesario encausar la afición que le ocupa al menor, como también a quien se sienta responsable de su educación, hacia una serie de valores o principios que el Anime pudiera brindar a favor suyo.



Es aquí donde reside la importancia de este artículo, porque, aunque pudiera sonar extrema esta posibilidad, me gustaría ejemplificar cómo las series que han sido transmitidas con altos [illegible] den, o podrían, haber fomentado varios valores en el menor. Valores que pudieran alimentar el lado humano y noble de quienes hayan disfrutado de ellas.

En los siguientes ejemplos solo menciono a los personajes y temas principales de la serie, no recurriré a personajes secundarios o mensajes ocultos para tratar de fundamentar mi opinión.

Candy Candy

En esta serie de 115 episodios Candy siempre enfrentó adversidades que a muchos hubieran desanimado y continuó luchando para conseguir lo que quería, ya fuese un amor o algún otro



proyecto personal. Habría sido más sencillo darle una carga de importancia mayor a todos los insultos y humillaciones que sufrió por ser pobre y adoptada, que al valor de ser feliz. No importando cuánto mal trataran de causarle, ella siempre encontró aún en las situaciones más difíciles, una forma de salir adelante con una sonrisa y el corazón lleno de esperanza.

Dragon Ball

De esta serie es obvio que remarque la inocencia y corazón puro de Goku. Pienso que la idea de hablar con los animales, de disfrutar todo lo que te rodee sea un paisaje o una persona y también de reír emitiendo la risa con sinceridad, no solo debería ser aplicable a los niños. Está bien que el mundo



es duro y problemático como lo muestra la violencia en este anime, pero si todos pudiésemos llevar algo de la inocencia y alegría interminable de Goku con nosotros, el mundo o por lo menos el medio en el que cotidianamente nos desenvolvemos, sería mucho más placentero para todos los que participamos de él.

Rurouni Kenshin

Esta serie es ríquisima en escenarios históricos que muestran fielmente como era la vida en el antiguo Japón, lo cual a criterio personal, representa una forma maravillosa de fomentar el gusto por la Historia. En esta serie el protagonista, Himura Kenshin, en algún momento fue un asesino implacable que defendió la causa del gobierno, pero logra cambiar y proteger a las personas que quiere enseñando cómo la verdadera valentía y heroísmo se demuestra en lo cotidiano, al defender nuestros principios y a quienes amamos, y no en lo fantasioso.

Kenshin nos hace ver que se demuestra más valor al enfrentar los problemas con la cara en alto y asumiendo nuestras responsabilidades, que tomando el camino fácil y rápido para solucionarlos. Es tarea importante y responsabilidad de cada uno de nosotros ir por la vida aprendiendo de nuestras experiencias sean positivas o negativas.



Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco)

De esta serie podría resaltar el concepto de amistad existente entre Shiryu, Hyoga, Seiya, Shun e incluso Ikki. Estos amigos se demostraron fidelidad y amor en repetidas ocasiones no importando el sufrimiento o sacrificio que eso representara. También esta serie puede hacer nacer en el menor la cualidad de ser perseverante. El nunca darse por vencido y siempre tener la confianza en uno mismo para enfrentar cualquier reto y salir victorioso, es manifestado en repetidas ocasiones y por distintas razones en esta historia

Slam Dunk

En esta obra de temática deportiva, Hanamichi Sakuragi es pura entrega, 100% estamina. No afloja en ningún instante buscando ser el mejor. Sin embargo esta lucha que le ocupa tanto, es personal, es decir, la deses-



peración, coraje, frustración y hasta vergüenza de no poder realizar las jugadas que los demás sí pueden, le lleva a enfrascarse en una batalla contra él mismo, batalla en la cual el único que va a ganar es él y este tipo de lucha es la que lo lleva a uno a superarse.

Video Girl Ai

Esta es una serie que incluso se vende en formato de bolsillo aquí en México, y encierra detalles como la habilidad de Ai Chan de ver en todas las per-



sonas una característica buena. No importa que todos piensen que una persona es de tal o cual forma negativa, si uno tiene la disposición de encontrarle algo bueno seguramente lo hará. El protagonista masculino, Youta Moteuchi procura el bien de todos aquéllos que le rodean incluso a costa de sus propios intereses. Procurar que la persona que amas esté bien demuestra nobleza de corazón y espíritu y es algo muy bonito, más aún, cuando uno lo hace con gusto y sin esperar nada a cambio. Además, por lo general, este tipo de acciones no queda sin recompensa. La persona por la cual te preocupas termina tarde o temprano por darse cuenta que tus acciones son buenas y de corazón y quizá...muy probablemente, tenga el atino o sabiduría para retribuirte de la misma manera.

Bueno tal vez este artículo suene muy serio pero me gustaría que todos los que lo leyeran, sean padres o hijos, como yo, pudieran encontrar algo bueno en lo que ocupa nuestro tiempo. No solo el trabajo debe ser motivo de orgullo, también el ocio puede dejar cosas buenas. Busquemos encontrar el lado positivo y benéfico a todas las situaciones y momentos de nuestra vida. Y seamos lo suficientemente valientes y honestos para alejarnos y rechazar lo que no nos deje nada bueno. Esta será la filosofía que habrá que seguir con respecto a los cientos de obras más que se encuentran circulando al alcance de quien gusta de esta forma de entretenimiento.

Mil Gracias por su tiempo.
Me despido por el momento esperando haber podido servirles de algo con este artículo.

Y ya saben, **¡cuídense y diviértanse mucho!.**



Daria

Por Patricia Reynaga.





Desde hace aproximadamente una década, los dibujos animados para televisión en Estados Unidos, sufrieron una metamorfosis. Los Simpson, Futurama, Dilbert, El Crítico e incluso Beavis & Butthead, constituyen, cada una a su manera y con particular enfoque, una parodia de la sociedad estadounidense actual (que, sin embargo, puede extraerse y aplicarse a otras en todo el mundo), intercambiando la estética del diseño de personajes por guiones agudos y fuertes.



Daria forma parte de este tipo de programas.

La primera aparición de éste, ahora popular, personaje, fue durante un episodio de la grotesca Beavis & Butthead, donde los dos tontos la fastidiaban cambiándole el nombre de Daria a Diarrea.

Todo empieza cuando Daria Morgendorffer, de 16 años, y su familia, se mudan a su nueva casa en la ciudad de Lawndale.

¿Qué de extraño o extravagante puede haber en esta típica familia estadounidense?. Bueno, pues que papá Jake, a sus cuarenta y tantos años no ha podido librarse de los traumas que le causó su padre cuando era un niño; mamá Helen le pone más atención a su teléfono celular que a sus hijas, relegando la vida familiar a un segundo plano; la pequeña Queen es la típica niña fresa que parece haber sido resultado de una fusión entre los personajes de Beverly Hills 90210, Melrose Place y cualquier chica oceano (o sea ¿no?), en contraste con la hermana mayor, cínica, mordaz, cortante y sin absolutamente nada de pelos en la lengua.



La familia Morgendorffer ha llegado a la ciudad.

¿El alma de la escuela?

Queen y Daria entran a la secundaria Lawndale, donde ambas se hacen notar enseguida. La primera se convierte en una de las chicas más populares y asediadas por los muchachos además de en vicepresidenta del Club de Modas, mientras la otra, en la clásica inadaptada a quien nadie se le acerca tanto por su manera de vestir como por lo sarcástico de su charla.



Como resultado de esta situación (y de tronar un examen) Daria debe inscribirse en una clase de Autoestima, donde conoce a Jane Lane, una estudiante tan cínica, inteligente y talentosa como ella misma (con gran habilidad para las artes plásticas) y que ya ha tomado el curso seis veces y se sabe de memoria las respuestas pero... "Tener baja autoestima me hace sentir especial".

Ni qué decir que ambas se convierten en almas gemelas y cómplices en contra del "sistema" y deciden, al fin, aprobar para poder ir a una convención sobre ovnis. Tan brillante desempeño hace que el profesor O'Neill las "convenza" de dar un discurso en el auditorio frente a todos los estudiantes y Daria aprovecha la ocasión para agradecer a su "querida hermana" por

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

toda la ayuda (Queen jura y perjura que Daria es una prima lejana). Al final, todo el clan Morgendorffer termina en la mentada convención.

Los Involucrados

Daria conjunta, mediante sus personajes, una serie de representaciones sociales y estereotipos llevados al extremo de manera radical, aprovechando el recurso de la animación y haciendo parodia de las clásicas



películas de adolescentes norteamericanos, ejemplo de ello son:

▪**Brittany Taylor.** La típica rubia tonta, líder del equipo de porristas, divide su tiempo entre fiestas, compras y su novio. Daria la tolera.

▪**Kevin Thompson.** Novio de Brittany, miembro del equipo de futbol americano. Nunca se quita el uniforme y es tonto, tonto y... tonto. Daria lo sufre.

▪**Jodie Abigail Landon.** La estudiante modelo en todo. Miembro de cuantos clubes escolares y sociales puede haber. Popular e inteligente. Daria la admira.

▪**Mack Mackenzie.** También del equipo de americano, novio de Jodie. Le cae bien a todos. Daria se lleva bien con él... porque, en ocasiones, es tan cínico como ella.

▪**Upchuck.** Antipático, con delirio de grandeza y una hormona con patas. Daria lo aborrece.

▪**Tiffany, Sandi y Stacy.** Coordinadora, presidenta y secretaria del Club de Modas, respectivamente. Daria las evita.





▪ Además de los anteriores, tenemos a la planta completa de profesores, cada uno con una fijación o frustración propia que proyecta en sus alumnos a la hora de clase.

Mención aparte merece **Trent Lane**, el hermano vagales de Jane, guitarrista de la banda Mística Espiral, que siempre parece tener sueño y procura practicar la filosofía del menor esfuerzo. Trent, de 21 años, es uno de los contados puntos débiles de Daria (quien cada vez que lo ve no sabe cómo actuar), y junto con Jane, es uno de los personajes más carismáticos, a pesar de que no habla gran cosa y vive en su propio mundo.

La chica de las relaciones públicas.

Daria hace que cuantos la conocen pierdan el juicio o la paciencia (o ambas en un momento dado), y su actitud de burla velada para con los adultos se convierte en un reto abierto, más aún porque pocas veces... contadas veces, abandona su aspecto impasible y su sentido práctico.

Y es precisamente por lo anterior que es capaz de manipular a quien esté alrededor, padres y hermana incluidos.



En ocasiones parece que los comentarios fríos, con cierto sarcasmo despectivo, son para protegerse a ella misma de quienes la rodean.

Lo anterior nos remite a un personaje que se aisla y al mismo tiempo teme a la soledad, a Daria le gusta el sentimiento de control, de tener siempre la última opinión y decir la última palabra... aunque no siempre lo logre.

Y sin embargo... ¡Siente!.

En el fondo, Daria aprecia a su familia y desea poder llevarse bien con ella. Asimismo, experimenta resentimiento y celos cuando Jane (quien es más abierta al cambio y a explorar nuevas cosas ... como los novios) empieza a salir con un chico, apartándose de ella e interrumpiendo el tiempo que solían pasar juntas.

En México, Laura Torres (Goku niño-DB) dio voz a Daria, logrando el efecto monótono y característico del personaje, María Fernanda Morales (Sailor Venus) es Queen y José Antonio Macías (James-Pokemon) es Kevin.

Daria entrara en su cuarta temporada y la película viene en camino, así que podremos continuar de cerca las "aventuras" de aquélla que dice: Es duro ser honesta acerca de lo que quieres, acerca del modo en que las cosas deberían ser. Cubre todo con una broma cínica y nadie averiguará en lo que realmente crees.

¿Genialidad o egocentrismo?

La la la la laaa.

PRODUCTOR: Susie Lewis Lynn
ESCRITOR: Glenn Eichler
DIRECTOR DE ARTE: Karen Hyden
DIRECTOR: Karen Disher
TEMA MUSICAL: Splendora.



LA VAMPICUEVA

Por Anaíd Salcedo.

Hola amigos esta vez me toca, jeje (¡¡y me tocará!!) responder los mails, así que ya saben.... ¡Tienen vampira para rato! Bueno dejemos tanto cuento y pasemos a lo que importa.

▪

OTRA VEZ YO MOLESTANDOLOS, PERO EN MI MAIL PASADO SE ME OLVIDO COMENTARLES QUE TENGO EL NO. 1 DE SU REVISTA, RECUERDAN, DONDE HABLARON DE RANMA, Y DEL FINAL DE SAILOR MOON, Y SINCERAMENTE EN AQUEL TIEMPO YO CREI QUE HIBAN A SER COMO TANTAS OTRAS REVISTAS MARCA PATITO, QUE TIENEN MUY MALA CALIDAD Y EN POCO TIEMPO DESAPARECEN DEL MAPA, AHORA EN VERDAD QUE ME TRAGO MIS PALABRAS Y LOS SIGO FELICITANDO, SE QUE VAN A PENSAR: " Y PARA ESTO NOS ESCRIBISTE OTRA VEZ?", PERO DE VERDAD QUERIA QUE SUPIERAN ESTO, PORQUE EN VERDAD QUE LOS ADMIRO, BUENO, PARECE QUE AHORA SI ES TODO, AAAAAAHHHHHI, NO, SE ME OLVIDABA ALGO, PODRIAN EXPLICARME MAS O MENOS DE QUE SE TRATA LA SERIE KARE-KANO? PLEASE?, ES QUE HE OIDO ALGUNOS COMENTARIOS, PERO NO LA CONOZCO, DISCULPEN MI IGNORANCIA. AHORA SI SE DESPIDE DE USTEDES SU AMIGA **MARLENNE "AKANE" FLORES**.

La Vampira:

¡Hola Akane! Claro que nos acordamos de ese número, casi nadie lo tiene (ni siquiera nuestro director editorial), gracias por tus palabras por que si no fuera por ustedes y sus mensajes, sentiríamos que todo el esfuerzo que hacemos es para nada, Sobre lo de Karekano, en el número de Julio hablamos de esta serie, espero que te guste, fue un excelente trabajo de Alan y esa obra es buenísima. Esperamos más mails tuyos, bye.

▪

Hola amigos de SEINEN primero que nada me gustaría presentarme me llamo **Cynthia** de Leonhearth entre otros claro; tengo 16 años y me encanta la animación japonesa y los juegos de playstation. Yo quiero felicitarlos porque hacen un excelente trabajo y adoro su revista es una de mis favoritas ya que tiene mucha información y tienen muchas entrevistas con los actores de doblaje a quienes admiro mucho (por cierto anaid eres muy mala al no compartir a Sergio Bonilla) Me gustaría que hablaran acerca de el detective Conan ya que fui de las pocas que sí vio lo poco que pasaron en Televisión Azteca. Pero pasando a otro asunto ma gustaría decir a todas esas personas que están en contra del anime que no deberían de hablar de algo que no conocen porque sinceramente con la gente con la que yo hablo no sabe ni siquiera lo que es el hentai y nada más por verlo ya creen que las caricaturas son pervertidas, además de que no saber que la mayoría de las caricaturas que hay aquí en México no son para niños; y lo que me hace pensar en que ¿Quienes son los pervertidos? Nosotros (los otakus)que lo vemos como un arte ó el que de pura casualidad va pasando y ve un desnudo y ya piensa lo peor. Otra cosa es que todas las bobonovelas dicen que dan mensajes positivos díganme ¿es positivo que hagan el arribotota a las 5 de la tarde? disculpenme pero hay más señoras y niños viendo novelas que caricaturas, además de que dan el mensaje de que todas las mujeres somos estupidas y parece que solo vivimos para esperar a casarnos eso nos humilla, otra es que el malo o se muere o acaba loco sin embargo nunca ponen que el malo pueda cambiar, un ejemplo claro es mi querido Vegeta el cual aunque se resistía cambió y no por dos o tres frases de Gokuu sino por el hecho de que un simple niño puede realmente cambiarte la vida. Bueno esa solamente mi opinion espero que todos aquellos que tengan una opinión parecida o esten completamente de acuerdo conmigo me manden un mail para poder mucho amigos. Ya para despedirme (si se que me proyecto escribiendo) les mando muchos saludos y porras a todo el equipo de seinen y les pido que me digan ¿Quien dobla la voz de Batman del Futuro? bueno esperando publiquen mi carta y mi dirección para tener amigos se despide **Cynthia**

P.D: Si no la publican serán largos y frecuentes mails diciendo ¡¡PUBLIQUEN MI MAIL!!

La Vampira:

Hola Cynthia, ¿¿ya ves?? No hay necesidad de que escribas en mayúsculas ¡PUBLIQUEN MI MAIL!, aquí está, jeje y que bueno que lo leí, para aclarar algunas cosillas. Gracias por tus felicitaciones, sobre Sergio Bonilla, no soy mala, esperemos que haya oportunidad de publicar su foto en otro número, tú pídeselo a mis jefes, ¡porque a mí no me hacen caso! =(No comprenden que alguien tan guapo como él debe salir en nuestra revista. Bueno ya no le sigo, porque Paty, el coeditor, me está viendo feo, jejeje (¡A ella dile sobre la foto! ¡Yo no dije nada, ¿ehh?!). Y hablando de Conan, como viste (espero) en Julio se hablo de él. Sobre lo que dices del anime y las novelas, estoy completamente de acuerdo contigo. Tienes razón en lo de los malos pero claro nadie puede ser como MI AMADO VEGETA ¿verdad mi amor? (¡Ya! ¡¡Ya no digo nada, Paty!!, híjole no se puede hablar porque se enojan), pero volviendo al tema esperemos que algún día se den cuenta de su error. Gracias por tu mail, esperamos los demás.

▪

Hola a todos aquellos que hacen posible la publicación de Seinen. Mi nombre es **judith MTZ**, pero prefiero que me llamen KAT. El presente mail es para felicitarlos por los artículos de Karmatron y los transformables que aparecen en su numero de julio del 2000. Confieso que soy seguidora de Karma desde hace muuuchos años, y que me parecio hiperestupendo que abordarán el tema de su relanzamiento. Por lo mismo, reciban mis calurosas felicitaciones, y los exhorto a> publicar más información acerca del gran universo de Karma. No crean que solo porque a vi a Karma en la portada, compre su revista, al contrario la colecciono desde el num. 1 (dedicado a Ranma 1/2). Han mejorado bastante, pero creo que pueden mejorar más, principalmente en la presentación de la letra de los articulos. Me refiero a que quieren invadir la página de imágenes del tema que tratan, eso no esta mal pero deben cuidar que el texto sea legible al final. Creanme, eso es lo que más les ayudaría. No se den por vencidos, sigan mejorando ya que ustedes han logrado permanecer en el mercado. Bueno, para ya no agobiarlos tanto, me despido con una última sugerencia. Tal vez Oscar ya se los dijo, pero existe un foro virtual para los seguidores de Karma.

La dirección del foro es:
htpp://www.delphi.com/karmatron/start/ todos estamos loquitos, pero es una forma d mantenernos en contacto. Es como un club, a ver si luego desean darse una vuelta... Saludos... Kat

PD: si desean publicar este mail en su sección, pueden hacerlo, es más me agradaría.

Que el Gran Espíritu nos acompañe....
OOOMMMMI!

La Vampira:

Hola Judith gracias por tus comentarios, los tomaremos en cuenta para mejorar, y qué bueno que te gustó ese número creo que compartes el mismo gusto por Karma que nuestro querido Luis, gracias por tu mail y tus sugerencias, ¡¡escribe pronto!!

Su revista está genial, me gustan mucho los artículos de Alan, y los de un tal Jesus (espero que así, si publiquen mi mail)y de una chava , que no recuerdo su nombre, su apellido creo que es salcedo. Me gustaría que hablaran sobre, UNA CHICA BONITA, no recuerdo el nombre del autor, tambien sobre SOL BIANCA, ya que me la han recomendado ampliamente, pero no me han dicho de que trata. Tambien me gustaría que hablaran sobre el final de fly; ya se que el anime se termina cuando fly pelea contra su padre, pero tengo entendido que la historia sigue en manga. Espero que si publiquen este mail, ya que me costo mucho trabajo pensar lo que iva a escribir, ya que pensar no es mi fuerte jeje. Por último, ahí les va unos trucos para juegos de play-station, a ver si les sirve; ahl y mis respetos para el encargado de diseño de la revista, ya que se sacan un diez con las portadas SAYONARA. SIGAN ASI

La Vampira:

Gracias por tus felicitaciones. Te aseguro que todos las recibirán. Sobre una chica bonita, su autora es Yoshizumi Wataru la creadora de MMB, hablaremos de ella próximamente y sobre todas las que mencionas. Gracias por tus trucos ¡¡te aseguro que a Alan le servirán mucho!!

▪

Sólo quisiera pedirles el super duper patented custom mega mightypowerfull favor de que analizaran Tenchi Muyo!, por que para mí es toda una obra maestra... y también quisiera que pelaran más a Final Fantasy7, como lo hacen con el ocho, ya que para mí la historia está mil veces mejor, cosa que Square se está acostumbrando a hacer mal desde el ocho. Sé que es algo difícil de explicar la historia y relatarla como lo hizo Squall con el ocho, pero creo que FF7 también merece un buen omenaje. También me hubiera gustado que relataran más artística y literariamente el ocho. Pero bueno, no todo sale a la primera y no sólo tomen loanterior como una crítica sino como una sugerencia para mejorar. See ya later... y gracias

P.D: ehh... ¿tengo que pedir a fuerzas que publiquen mi carta para que lo hagan? ¡Es broma! pero de todos modos ya saben jeje...

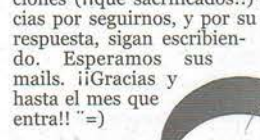
LYLE ó GABRIEL SALVAIN

Icq:85977642, nick:Lars y Mail:
gabrielgutz@hotmail.com para los que quieran hacerse amigos de un mangaka intermedio

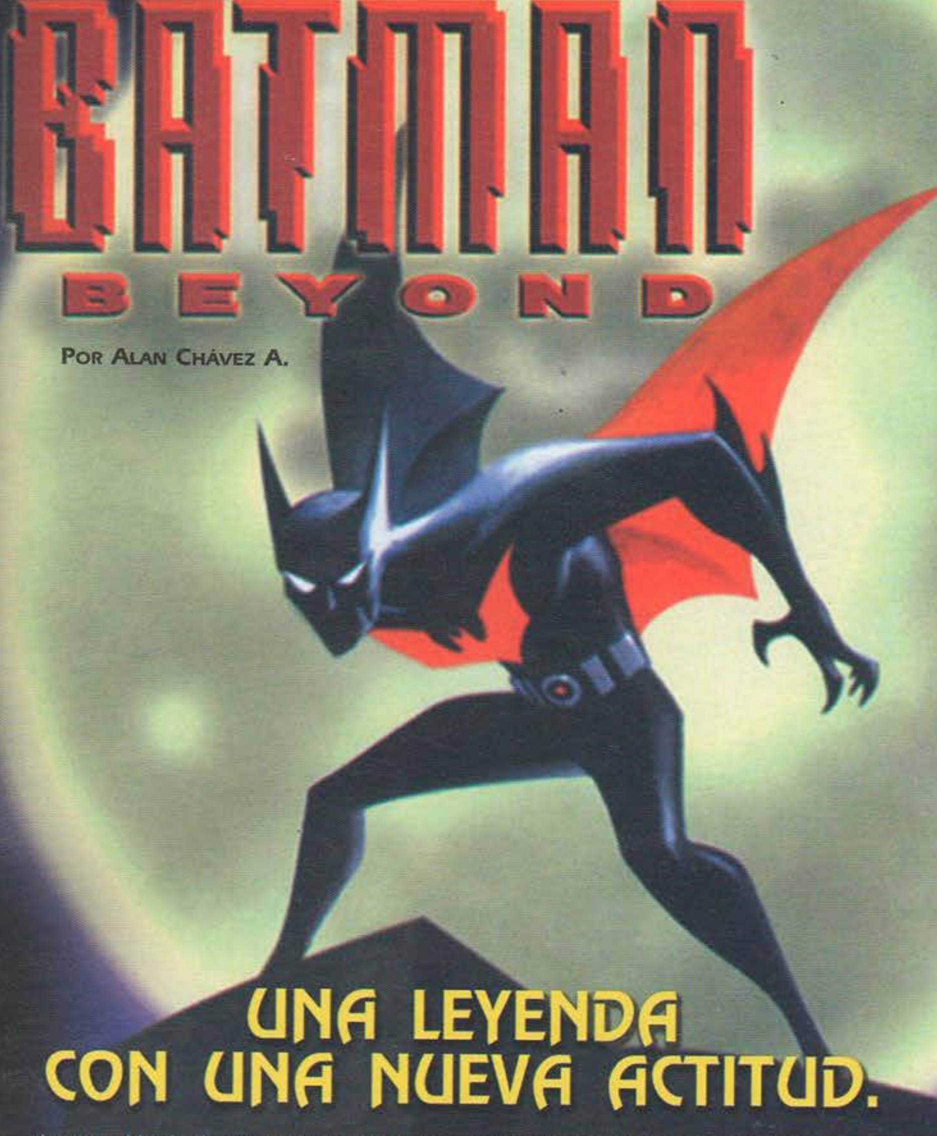
La Vampira:

Tu sugerencia ya la anoté, y en cuanto a los de FFVII (en cuanto el coeditor se recupere del ataque cardiaco ...¡Alucinó FF8 por lo grueso que estuvo trabajar los textos!) lo pondré en su agenda =P

Terminando, gracias a todos por sus mails, incluyendo a Ismael, Emanuel M., Julio Cesar, Marisol, Miki Kaoru, Lobo, Alberto Ramírez, Gaby, Verónica Mendoza, Patricia, Mauricio Pirsh, Javier, Dead Camus, Viko y Hector Villareal. La falta de espacio es la culpable de que no aparezcan (¡¡Quiero más hojaaas!!) pero los leímos Todititititos, y tomaremos en cuenta sus sugerencias, peticiones y felicitaciones (¡¡qué sacrificados!!) gracias por seguirnos, y por su respuesta, sigan escribiendo. Esperamos sus mails. ¡¡Gracias y hasta el mes que entra!! ¨=)







BATMAN BEYOND

Por Alan Chávez A.

UNA LEYENDA CON UNA NUEVA ACTITUD.

RENACIMIENTO

Quién no recuerda de niño haber escuchado acerca de las andanzas nocturnas del Hombre Murciélago sobre Ciudad Gótica combatiendo contra desquiciados tales como el Guasón, quien hacía alarde continuo de un torcido sentido del humor; el Ventrílocuo, víctima de su lado obscuro representado por un muñeco de madera; el Espantapájaros, un singular profesor que estudiaba la reacción humana ante el miedo, mismo que utilizaba para cometer sus crímenes, y la sensual Gatubela, incomprendida por su afición al peligro cuando cometía sus robos, y que no era más que una gata solitaria que deambulaba todas las noches buscando entretenerse con algo más que su soledad.

Villanos con los que el Caballero Nocturno combatía una y otra vez, siempre con la misma danza del ir y venir en las calles de Ciudad Gótica para ir a parar al Asilo Arkham y viceversa.

Pero eso ha quedado atrás, han transcurrido 50 años desde que Batman solía cuidar Ciudad Gótica al lado de Robin y Batichica, y solo 20 desde que Bruce Wayne ha dejado de utilizar el manto del murciélago, al ser vencido por el único enemigo del cual fue incapaz de defenderse: la vejez.

Cuando Ciudad Gótica ha descansado del peligro de años atrás, vuelve a tener fisuras en cuanto al orden, es hora de que otro vigilante cuide de ella, ese alguien es Terry MacGinnis, un adolescente que ha sufrido la perdida de su padre por orden de Powers, uno de los magnates más importantes de la ciudad, y que por causas del destino dio con el legendario Batman ya de edad avanzada, juntos unen fuerzas para detener a este hombre, quien planea lanzar al mercado negro el último 'modelo' de virus para la guerra bacteriológica. Bruce Wayne con su gran experiencia contra el crimen y su sabiduría en tecnología, se vuelve el guía del joven McGinnis...La leyenda ha vuelto a nacer.

TRANSICION

Es así como damos paso al proyecto más prometedor en lo que respecta al cómic americano en los últimos diez años desde la muerte de Superman.

Teniendo como base al cómic considerado, por así decirlo, 'de culto': El Regreso del Caballero Nocturno de Frank Miller, donde Batman ha dejado de ser el eterno joven que combate una y otra vez contra los mismos villanos, convirtiéndose en alguien a quien la edad ha vencido, y cuya destreza y habilidades han dejado de ser lo que eran antes. Paul Dini, Alan Burnet, y Bruce Timm, son los responsables de retirar a Bruce Wayne el manto del murciélago dejando a Terry McGinnis como el sucesor, en un futuro no tan lejano del nuestro en donde la tecnología y la bio-genética están presentes, donde los superhéroes ya han desaparecido sin dejar casi rastro alguno, y solo quedan breves recuerdos de ellos.

La serie de animación ya lleva varios meses de transmitirse en México, y todos nos hemos dado cuenta de la evolución que ha tenido la historia en sí. Muchos somos lectores acérrimos de Batman, y hemos visto sus anteriores versiones para T.V. (las últimas han sido las más rescatables y descarto de éstas a la serie de la década de los '60), y que gracias a Editorial Vid podemos disfrutar de su serie regular de cómic y de especiales que en verdad podrían considerarse toda una aportación artística al cómic americano con títulos como: Broma Mortal, La caída del Murciélago, El regreso del Caballero Nocturno, y otros que nos llevaría varias páginas mencionar.

Para hacer madurar la historia de Batman han colaborado varios autores altamente reconocidos en el mundo del cómic como Dennis O'Neill, Frank Miller, Neil Gaiman, Alan Grant o Alan Moore, quienes han dejado huella y enriquecido la historia a través de los últimos años, dejándonos a todos un buen sabor de boca con sus historias, y que actualmente siguen atrapándonos con creaciones recientes, como El libro de los Muertos o Batman Guerra contra el Crimen, pero al igual que los demás superhéroes estadounidenses, Batman necesitaba un verdadero cambio de imagen, algo que lo hiciera más real, ya que desde la década de los treinta, este hombre solo ha envejecido unos cuantos años mientras que muchos lectores y escritores en verdad han crecido, la historia necesitaba ser real y creíble para la nueva generación de lectores, y por ello se decidió realizar esta serie, en donde, por fin, una leyenda como Batman se ha retirado y es consciente de tener a alguien que siga con su camino de manera permanente y no como ha sucedido en los cómics, con historias que en el siguiente número vuelven a su cause 'normal' y el personaje es el mismo de antes (llamados elseworlds). Es por eso que esta serie es de lo más original, gracias a su temática y al concepto de dar paso a un nuevo portador del manto del murciélago.

UNA NUEVA ERA

Batman Beyond, nos presenta a Terry como un Batman que no ha heredado tan solo el título de Caballero Nocturno si no que tiene que vérselas con problemas internos, como el lidiar con la gran interrogante y por así decirlo "obsesión" que tuvo su antecesor: "Batman es ¿tan solo el traje o el hombre adentro?". Terry se da cuenta que es el hombre, mientras Bruce sigue con la idea contraria en su subconsciente. Situaciones como estas y otras tan comunes para un chico de su edad como cuidar a un simulacro de bebé con tal de pasar una materia escolar o no olvidarse de llevar a casa el litro de leche que le pidió su madre, son cotidianas para nuestro joven amigo encapuchado.

Por suerte Terry no es el clásico joven debilucho de preparatoria que no tiene vida



social, por el contrario solía ser un chico problemático al que su padre le ponía poca atención hasta antes de morir, así que Terry tiene que vivir con su mamá y su hermanito (¿acaso él será el nuevo Robin? el tiempo nos lo dirá).

En la escuela, McGinnis tiene una vida normal, tiene una hermosa novia llamada Dana, y defiende, en ocasiones, a sus compañeros de los típicos bravucones, por suerte Terry puede tener más conexión con su vida normal teniendo como aliada a Maxine "Max" Gibson, una estudiante, superdotada innata en cuestión de tecnología. Ella mantiene al tanto a Terry de todo lo que sucede en la escuela y le salva en más de una ocasión de sus múltiples desapariciones inesperadas frente a Dana (algo que hubiera sido de gran ayuda a Spiderman cuando asistía a la prepa).

Sus compañeros de clase suelen meterse en problemas pues su grupo no es de lo más normal que digamos, ya que la tecnología y el maltrato psicológico hacen estragos constantemente, a excepción de Willy Wat quien se ha vuelto un enemigo por naturaleza de Batman.

Por otra parte, la vida amorosa de Terry tendrá algunos percances al aparecer Ten, la bella rubia de ojos azules que forma parte de la familia de la Corte imperial, un grupo de ladrones que utiliza como iconos (representaciones visuales) a personajes de naipes.

La relación entre Terry y Bruce Wayne conforme la historia avanza se fortalece, pues Bruce, además de su mentor, está convirtiéndose casi un padre para él y, aunque no ha cambiado del todo su carácter, logra llevarse bien con el chico, aportando mucho de su ingenio y experiencia en aditamentos y consejos para que Terry haga bien su trabajo. Dos ejemplos de ello son el traje que porta McGinnis, y sus consejos detectivescos.

Aparecen además otros personajes que recordamos con otra imagen, como Bane o el caso más representativo Barbara Gordon, la antigua Batichica que ahora lleva en sus hombros el gran peso del cargo que ocupaba su padre, el de Comisionado. Ella es de los personajes que más ha cambiado, se ha vuelto una mujer totalmente diferente de la que conocíamos (se ve que le han afectado los años en serio), esperemos que conforme avancen los capítulos aparezcan personajes como Tim Drake o Gatubela (a decir verdad prefiero que no, no me gustaría verla vieja).

Los villanos dentro de Batman Beyond, han dejado de ser personajes tan complejos psicológicamente hablando, para pasar a ser genios de la nueva tecnología futurista que se nos presenta, tal es el caso de Shriek o de El mago, o por otro lado, se han vuelto verdaderos expertos en combate cuerpo a cuerpo como Curare, con destrezas en las artes marciales que hacen ver ridículas las habilidades de Jackie Chan, o la maestría de Bruce Lee; o sino se convierten en víctimas de la sociedad y tecnología como lo son Willy Wat, Tinta, o de fantoches que fastidian a quien se les atraviese enfrente como los Guasones.

...ficción se hacen presentes, hay capítulos donde podemos notar un toque de Isaac Asimov (Zeta es un claro ejemplo de ello), de elementos de animación japonesa (como el edificio futurista que vemos en el primer capítulo que nos recuerda al Geofront de Bubble Gum Crisis), pero siempre incluyendo escenas de acción muy acordes al concepto creativo que se maneja, armas de rayos láser, autos voladores desplazándose entre edificios que ,combinados con secuencias de pelea, nos dan como resultado batallas nunca antes vistas en la historia del Hombre Murciélago ni en ninguna serie de animación americana, todo un deleite para los fanáticos de la ciencia ficción, quienes les aseguro que saben de dónde provienen todos los detalles aparecidos a través de la serie y que



incluyen hasta homenajes a superhéroes de otras compañías de cómics.

La segunda temporada de la serie de televisión ha llegado a su fin en ambos países por lo que Warner Video ha decidido sacar a la venta videos con los mejores capítulos, y que son una buena opción para todos los que gusten de ella, por cierto en los próximos meses aparecerá una película especial en donde regresara el mayor enemigo del antiguo Batman, el Guasón, así que estén atentos, y conforme tengamos más información se las haremos llegar.

Solo resta esperar con paciencia la tercera temporada de esta serie que está revolucionando el concepto del cómic americano y la vida del Caballero Nocturno, BATMAN OF THE FUTURE.

Agradecemos a Adia Athie y a Begoña Bardales de Warner Bros TV y Warner Bros Video respectivamente, las facilidades otorgadas para realizar este artículo.

RUROUNI KENSHIN

Por Jesús Gutiérrez

¡Qué tal, ¿eh?!..., ahora si, váyanse corriendo a un lugar aislado donde nadie los interrumpa, jeje porque esta reseña hay que leerla de principio a fin sin distracciones... Rurouni Kenshin, catalogada por muchísimos fans como una de las tres mejores series de anime de todos los tiempos es una perfecta combinación de comicidad, artes marciales, romanticismo, drama e inclusive hechos reales de la historia de Japón.

LOS HECHOS HISTORICOS

El realismo del guión se debe a que la trama de esta maravillosa serie de T.V .se ubica en una etapa de la historia del Japón que marcó un cambio importantísimo en pos de la prosperidad de esta hermosa nación. Desde fines del siglo XVI hasta el año de 1867 el shogunato Tokugawa gobernó Japón bajo un sistema Feudal, pero debido en gran parte a la influencia occidental, y en parte al descontento por la opresión de los shogunes, el gobierno fue derrocado en un golpe de estado fomentado por pequeños aristócratas y guerreros samurai logrando que el poder volviera al emperador. En este nuevo periodo, Mutsuhito subió al trono en Kioto bajo el nombre de Meiji dando inicio a la Era Meiji del Japón (1867-1912), era de la modernización social, política y económica, y de apertura a Occidente.

EL ORIGEN DE KENSHIN

Como podrás imaginarlo en este periodo de transición tuvo que haber forzosamente muchas confrontaciones mortales entre los que defendían el poder de los Tokugawa y los que deseaban entrar a la nueva era de paz Meiji. Es precisamente en este caos donde nace Himura Kenshin, personaje principal de esta obra, quien después de haber presenciado la muerte de sus padres y el asesinato de quienes lo cuidaban (ver 4 ovas) es recogido y adiestrado por quien le salvara la vida, el maestro del Budo (estilo/doctrina) Hiten Mitsurugi Ryu: Hiko Seijuro. Después de haber dominado casi por completo este Budo, Himura decide tomar parte en el conflicto para terminar de una vez por todas con tanta matanza y proteger a los débiles con su Hiten Mitsurugi Ryu. Debido a su destreza marcial de inmediato es enrolado en el Ishin Shishi, partido que peleaba a favor del nuevo gobierno Meiji y su oscuro camino inicia, haciéndose cargo cada vez de más y más asesinatos. Kenshin se sumerge en un abismo de muerte y sangre y se hace acreedor al título de Hitokiri Battousai, asesino despiadado e invencible que termina con la mayoría de los partidos que defendían el sistema feudal Tokugawa.

UN VAGABUNDO LLEGA A TOKIO

A partir de estos eventos creció la leyenda que hablaba del Samurai que apareció en Kioto y cambio las cosas a favor de la gente de Japón, conduciéndolos a la nueva era Meiji, sin embargo, cerca del final del conflicto este valiente samurai desapareció y nadie volvió a saber o a escuchar algo de él. Es en el año 11 Meiji (1878) cuando en las calles un asesino anda suelto y ha hecho correr el rumor de que el Hitokiri Battousai ha vuelto. El asesino se llama Hiruma Gohei y presume usar el estilo Kamiya Kasshin Ryu por lo que, además de la policía, una jovencita llamada Kamiya Kaoru quien afirma ser la heredera y representante de ese Budo

intenta atraparlo. Kaoru intercepta a un vagabundo que porta una katana (espada/sable) y lo enfrenta acusándolo de ser el Hitokiri Battousai para restaurar el honor de su Dojo (gimnasio/recinto), el vagabundo queda sorprendido ante el arrebato de Kaoru y la voltea ver con gesto desentendido y desconcertado (abriendo totalmente los ojos y con una gotita de sudor saliendo de su cabeza) y pronuncia un gracioso "Oroo...", Karou lo ataca y el vagabundo ágilmente esquiva su katana de madera brincando por encima de ella, al descender apoya su pie en un cúmulo de cajas de madera y éstas se rompen haciendo que el vagabundo caiga desastrozamente entre ellas emitiendo otro adolorido "Oroоо...". Kaoru al darse cuenta de lo inepto que es el vagabundo le pregunta quién es y porqué porta una katana, el vagabundo, seminoqueado, le hace ver que su katana es de las llamadas Sakaba incapaz de matar a alguien porque tiene el filo del lado contrario a las katanas normales.

Kaoru encuentra y enfrenta a Gohei pero tiene problemas cuando éste la ataca y tras cortar su katana de madera se dispone a matarla. Repentinamente el vagabundo aparece y a una velocidad impresionante toma en brazos a Kaoru antes de que Gohei termine su ataque. Gohei escapa, pero después de haber reunido a su banda entra al Dojo de Kaoru con intenciones de matarla y deshonrarla por completo. Totalmente indefensa, Kaoru derrama una lagrima y el vagabundo aparece de nuevo y, ante la negativa de Gohei y sus hombres de rendirse y salir del Dojo de Kaoru, entra en acción y una vez más nos enseña su increíble velocidad e impresionantes técnicas de Samurai, en pocos segundos todos quedan inconscientes. Kaoru le exige al vagabundo que le ayude a reconstruir el Dojo y que le diga su nombre, es cuando conocemos a Himura Kenshin con su nueva y totalmente cambiada personalidad. Kenshin se queda a vivir en casa de Kaoru y sus dos hermanitas lo adoran y juegan con él todo el tiempo. Al parecer ya nada queda del antiguo asesino despiadado, incluso la mirada implacable de Kenshin parece haber cambiado, ahora es gentil y alegre.

DOS NUEVOS AMIGOS: YAHIKO Y SANOSUKE Y EL DESPERTAR DEL HITOKIRI

En los siguientes días dos peculiares personajes se unirán a la nueva familia de Kenshin, se trata de un niño muy orgulloso hijo de Samurais llamado Myojin Yahiko, quien se convierte en alumno de Kaoru; y Sagara Sanosuke, un ex-gangster quien después de enfrentar a Kenshin y salir noqueado se convertirá en su amigo más fiel. Sanosuke tomó el nombre de Sagara en honor a su antiguo maestro y líder del grupo Sekihou Tai, partidiario del nuevo gobierno cuyos miembros fueron utilizados, exterminados y expuestos injustamente como traidores.

Kenshin disfruta su nueva vida hasta que, en el periódico local, hablan de un nuevo asesino llamado Jin-e (Kurogasa) cuyas víctimas resultan ser corruptos ex militantes del nuevo gobierno. Kenshin junto a Sanosuke acepta ayudar al que aparentemente, será la próxima víctima. Cuando el asesino llega paraliza a todos usando una técnica llamada Shin no Ippou y comienza a eliminarlos. Kenshin aparece en escena y ambos se reconocen como asesinos pero a diferencia de Jin-e, Kenshin ya no pelea como tal, así que Jin-e le da un día de plazo para que vuelva a ser el mismo Hitokiri de antes y desaparece. Para asegurarse de que Kenshin retome su antigua sed de sangre Jin-e rapta a Kaoru. Horas después el combate se reanuda pero Kenshin aun no puede pelear al nivel de Jin-e y para extraer al asesino de las entrañas de Kenshin, Jin-e paraliza el cuerpo de Kaoru dejándole solo 5 minutos de vida. Kenshin desesperado por salvarle la vida, retoma su espíritu de pelea y derrota a Jin-e de una manera espectacular pero para salvar a Kaoru debe matarlo así que le da la vuelta a su katana (donde la hoja tiene filo)y se dispone a [illegible] amor al amable y reformado Kenshin, logra salir de la parálisis en que Jin-e la ha puesto y Kenshin puede mantener su promesa de no volver a matar, aunque todos conocemos, al fin, la mirada fría y atemorizante característica del antiguo Battousai.

EL ONIWA BANSHU

Las heridas causadas por Jin-e sanan pero un nuevo enemigo enfrentará a Kenshin. Shinomori Aoshi, líder del grupo de ninjas llamado Oniwa Banshu, es contratado por un despiadado mafioso traficante de drogas y armas llamado Kanryu y al tratar de obligar a Takani Megumi a producir drogas, Kenshin, Sanosuke, Yahiko y Kaoru enfrentan a sus guardias y logran llegar hasta el lugar donde la tienen secuestrada. Para salvarla Kenshin enfrenta a Aoshi quien desea matarlo para ostentar y honrar así al Oniwa Bashu con el título del más fuerte. La pelea comienza y Aoshi se muestra superior a Kenshin golpeándolo en repetidas ocasiones hasta que éste, arriesgando su vida, lo deja inconsciente. Cuando Aoshi intenta continuar el combate Kanryu aparece con una ametralladora y comienza a disparar contra él. Los cinco miembros del Oniwa Banshu mueren honrosamente dando la vida para proteger a Aoshi. Kenshin parte en dos la ametralladora y Aoshi desaparece cargando los cuerpos de sus amigos y prometiéndose a sí mismo de manera enajenada quitarle a Kenshin el título del más fuerte.



LA FILOSOFIA DE KENSHIN

Al encontrar a Megumi a punto de suicidarse, Kenshin le enseña una lección que en los siguientes episodios también enseña, aunque por distintas razones, a otros personajes. Kenshin le hace ver que en una época tan difícil como la que viven es más sencillo terminar con su vida (Harakiri) para lavar sus culpas, que reunir el coraje y determinación necesarios para continuar viviendo, y así tomar el camino correcto y enfrentar las situaciones adversas que se presenten en el futuro.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



DUELO DE HITOKIRIS: EL REGRESO A KIOTO

Una pequeña temporada de paz llega pero solo para preparar la más grande y peligrosa batalla que Kenshin jamás haya enfrentado. El capitán de la 3era. División del Shinsen Gumi (partido defensor de la Dinastía Tokugawa) conocido como el Lobo Saitoh Hajime, en el pasado, acérrimo enemigo de Kenshin y ahora policía encubierto del nuevo gobierno, aparece en el Dojo de Kaoru y deja inconsciente y mal herido a Sanosuke. Kenshin lo enfrenta en una pelea épica que se transporta mentalmente al antiguo Kioto para definir viejas diferencias, Saitoh hiere a Kenshin y cuando están a punto de matarse descubrimos que el motivo de la pelea era una misión encomendada a Saitoh para descubrir si Kenshin tiene el nivel adecuado para enfrentar a una enorme amenaza para la supervivencia del nuevo gobierno Meiji. Este peligro lo representa el sucesor de Kenshin como asesino del gobierno; Shishio Makoto. Shishio sobrevivió el fusilamiento y las llamas a las que fue expuesto por el propio gobierno que lo contrató. Así que lleno de odio hacia quienes lo traicionaron y con la plena convicción de que bajo su mando Japón se convertiría en una nación poderosa capaz de defenderse de los planes de conquista de los países extranjeros, reunió a los más fuertes samurais y delincuentes y armó un ejército poderoso capaz de terminar con el novato gobierno.

Kenshin acepta la petición que el gobierno le hace para derrotar a Shishio y emprende camino hacia Kioto, ciudad que había abandonado 10 años atrás para tratar de olvidar todo lo que había tenido que pasar ahí, incluso el asesinato de una mujer muy especial para él.

Dejando a todos atrás decide ir a Kioto caminando la ruta que cruza las montañas y en su camino se encuentra a una ladrona ninja de 16 años llamada Makimachi Misao quien termina acompañándolo.

Prácticamente todas las escenas que comparten Kenshin y Misao son super graciosísimas, llenas de dibujos "superdeformed" y reacciones inesperadas por parte de ambos (a mí me encantan, jajaja). Saitoh alcanza a Kenshin y juntos tratan de enfrentar a Shishio en uno de sus escondites pero su letal y fiel partidario, Seta Soujiro, se los impide. Soujiro fue recogido por Shishio y de él aprendió gran parte de sus técnicas y la filosofía de que solo el más fuerte debe sobrevivir. Soujiro logra partir en dos la Sakaba de Kenshin y el combate se suspende. En la búsqueda de una Sakaba nueva y fuerte Kenshin enfrenta a otro letal súbdito de Shishio llamado Katana Gari Cho al cual derrota pero se da cuenta de que, debido a que nunca terminó su entrenamiento bajo el estilo Hiten Mitsurugi Ryu, no puede derrotar a Shishio. Mientras tanto Sanosuke casi pierde la vida entrenando, volviéndose más fuerte para poder ayudar a Kenshin, y Kaoru, acompañada de Yahiko viaja a Kioto.

LA TECNICA DE SUCESION

Kenshin acude a su antiguo maestro Seijuro para rogarle que le enseñe la técnica de Sucesión del Hiten Mitsurugi Ryu: Ama Kakeru Ryu no Hirameki. Después de que Seijuro nos cuenta cómo Kenshin se hacía pipí en los pantalones y otras experiencias vergonzosas para él (su relación es tan chistosa como la que tiene con Misao, jaja) le hace entender, a expensas casi de su vida, de que el poder que nace del amor por sus amigos y su deseo de vivir es más fuerte que aquél que usaba como Hitokiri y que emergía de la desesperación. Una vez asimilada esta verdad Kenshin se reúne con Saitoh en Kioto y ayudados por Kaoru, Yahiko, Misao y el resto del original Oniwa Banshu detienen el plan de incendiar Kioto y de invadir Tokio por mar. Sanosuke hunde el bote de Shishio y nos deja entrever su nueva técnica. Shishio reta a Kenshin y a Saitoh a un enfrentamiento en su casa de 6 arcos. ¡El plan de invasión de Shishio es un fracaso pero aún habrá de librarse una pelea de dimensiones gigantescas!

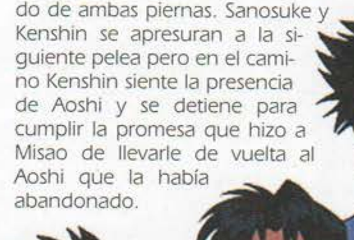
Sanosuke, Saitoh y Kenshin llegan a la casa de 6 arcos y los duelos contra el grupo selecto de asesinos de Shishio (Juppon Gatana) comienzan. En el primero, Sanosuke pelea a puño limpio contra el monje que lo entrenó para volverse más fuerte, Yuukyuzan Anji, y queda casi destrozado internamente dada la naturaleza de la técnica Futae no kiwami. Saitoh enfrenta a un samurai ciego llamado Usui quien es capaz de leer todos los movimientos del enemigo al escuchar su ritmo cardiaco y termina herido de ambas piernas. Sanosuke y Kenshin se apresuran a la siguiente pelea pero en el camino Kenshin siente la presencia de Aoshi y se detiene para cumplir la promesa que hizo a Misao de llevarle de vuelta al Aoshi que la había abandonado.





KENSHIN VS AOSHI, OTRA VEZ

Kenshin recibe una paliza tratando de hacer entrar en razón a un Aoshi cegado por la ambición de matar al famoso Hitokiri Battousai, pero cuando le hace ver que con esa actitud traiciona el recuerdo de sus leales amigos del Oniwa Banshu, Aoshi recupera su antigua mirada de líder honorable y entonces Kenshin tiene que pelear sumamente en serio contra él para vencerlo y solo lo logra usando por primera vez su técnica de sucesión. Mientras tanto Misao, Kaoru y Yahiko pelean contra 3 miembros del Juppon Gatana y vemos con gran emoción como Yahiko derrota a uno de ellos llamado Iwambo imitando con





http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations





muchísimo trabajo una de las principales técnicas de Kenshin: Hiten Mitsurugi Ryu Tsui Sen.

LA VELOCIDAD DE DIOS

Antes de enfrentar a Shishio, Soujiro enfrenta a Kenshin para continuar con el combate que dejaron a medias. Soujiro en verdad es veloz, y Kenshin tiene problemas para defenderse de sus ataques resultando nuevamente herido. Tres veces promete Soujiro matar a Kenshin pero no logra hacerlo, titubea al definir la razón por la cual falla y su mente comienza a distraerse. Recuerda cómo uno de los miembros del Juppon Gatana, a quien Kenshin derrotó y salvo la vida, le confesó la admiración por el valor de las acciones del antiguo Battousai. Soujiro se desespera por no poder entender cómo Kenshin pelea por el bienestar de los débiles cuando toda su vida Shishio le inculcó la idea de que únicamente los fuertes deben sobrevivir. Mientras la pelea continua descubrimos el pasado tormentoso de Soujiro, pasado en el que nadie le tendió la mano y tuvo que matar (incitado por Shishio) para sobrevivir. En un grito desesperado Soujiro le reclama a Kenshin "¡¿Dónde estabas cuando necesitaba la ayuda de alguien!?". En el último ataque por parte de





ambos, la postura que adoptan revela que lanzarán un Battou Jutsu (desenvainando la katana a una velocidad impresionante) y Kenshin gana sólo porque su técnica de sucesión es en sí un Battou Jutsu pero llevado a otro nivel. Soujiro es vencido pero aprende que debe seguir su vida buscando una filosofía propia en la cual no solo el más fuerte sobreviva y termina por convertirse en un Rurouni tal y como lo hizo Kenshin.

KENSHIN VS SHISHIO

El momento de la verdad llega... Kenshin está frente a Shishio y la pelea de los dos samurais más poderosos de todos los tiempos va a comenzar. Sanosuke observa cómo Kenshin, lastimado en el cuello, espalda y pecho, es vapuleado por los embates de Shishio. Kenshin cae al suelo después de haber sido incendiado en el pecho por la katana dentada de Shishio.

Debido a que fue quemado y fusilado por el gobierno, Shishio no puede combatir por más de 15 minutos sin que la temperatura de su cuerpo haga hervir su sangre, ya que todos los poros de su cuerpo se cerraron al cicatrizar sus quemaduras. Shishio logra sujetar y levantar a Kenshin y haciendo explotar la pólvora que lleva en el exterior de su guante lo lanza por los aires dejándolo prácticamente muerto. Sanosuke queda petrificado cuando de una puerta sale sorpresivamente Saitoh, quien logra impactar la famosa técnica del Shinsen [illegible]





sin lograr dañarlo, Aoshi aparece y sostiene una valerosa pelea contra Shishio tomando en cuenta que ha recibido el daño de la técnica de sucesión de Kenshin. Ambos son derrotados fácilmente por Shishio, y Sanosuke lanza desesperadamente su Futae no Kiwami contra Shishio pero solo logra perder la mano y quedar derrotado junto a los demás. Cuando parece no haber quién le haga frente a este demonio, las hojas que había en el lugar comienzan a levantarse y a girar alrededor de una sombra tambaleante. Es Kenshin, que se ha levantado y hace sentir de manera abrumadora la gran fuerza de su kenki (espíritu de combate).

EL DESENLACE

Todos recobran la conciencia y la pelea se reanuda, Shishio ha rebasado los 15 minutos límite para su salud y, al igual que Kenshin, pelea con fuerza sobrehumana lanzando su último y super poderoso ataque contra su rival. ¿Bastará la técnica de sucesión de Kenshin para contener la técnica especial de Shishio nunca antes vista?.

Averigua qué pasa al chocar estas dos terribles técnicas, descubre quién sufre una inesperada muerte y qué harán de sus vidas los que sobrevivan en esta nueva era Meiji. ¿Habrá final feliz para Kaoru? ¿O será ésta otra serie sin matrimonio entre los personajes principales?, jejeje... no les cuento ahorita, pero les recomiendo que traten de ver esta excelente animación japonesa lo antes posible, aguantarse las ganas puede hacerles daño, ja ja.

Nos leemos pronto...

¡¡Cuídense y Diviértanse muchísimo!!







Seinen invita...
A sus proyecciones de anime
La cita es el 13, 14 y 15 en Toluca
(checa nuestra contraportada)
Viernes
10-12 Card Captor Sakura
12-14 Photon
14-16 Aire (Evangelion)
16-18 Fushigi Yuugi
18-20 Serial Experimental Lain
Sábado
10-12 Ami first love
12-14 Marmalade Boy
14-16 Gundam W
16-18 MahoTsukai Tai
18-20 Kareshi Kanojo No Jijyo (Karekano)
Domingo
10-12 Card Captor Sakura Movie
12-14 Tenchi Muyo
14-16 Rurouni Kenshin
16-18 DNA 2
18-20 Musicales
Habrá además Concursos de Playstation y Dibujo. Busca las bases en nuestra nueva Página de Internet www.seinen.com.mx
Entrada Libre a nuestro escenario.
¡No faltes!
©sunrise.inc./Emotion.



TOLU-COM
13-14-15 de Octubre
Salón Rojo Toluca Edo. Mex
Inf.(017)2-73-05-96 (017)2-15-17-41
1er Expo-Comic del Edo Mex. 1er Expo-Comic del Edo Mex. 1er Expo-Comic del Edo Mex. 1er Expo-Comic del Edo Mex.
tolucom@hotmail.com
www.geocities.com/tolucom2tolucom/
¡Seinen invita!
Proyección de anime,
Concursos de Playstation y Dibujo
Entrada Libre a nuestro escenario.
buzon@seinen.com.mx
www.seinen.com.mx